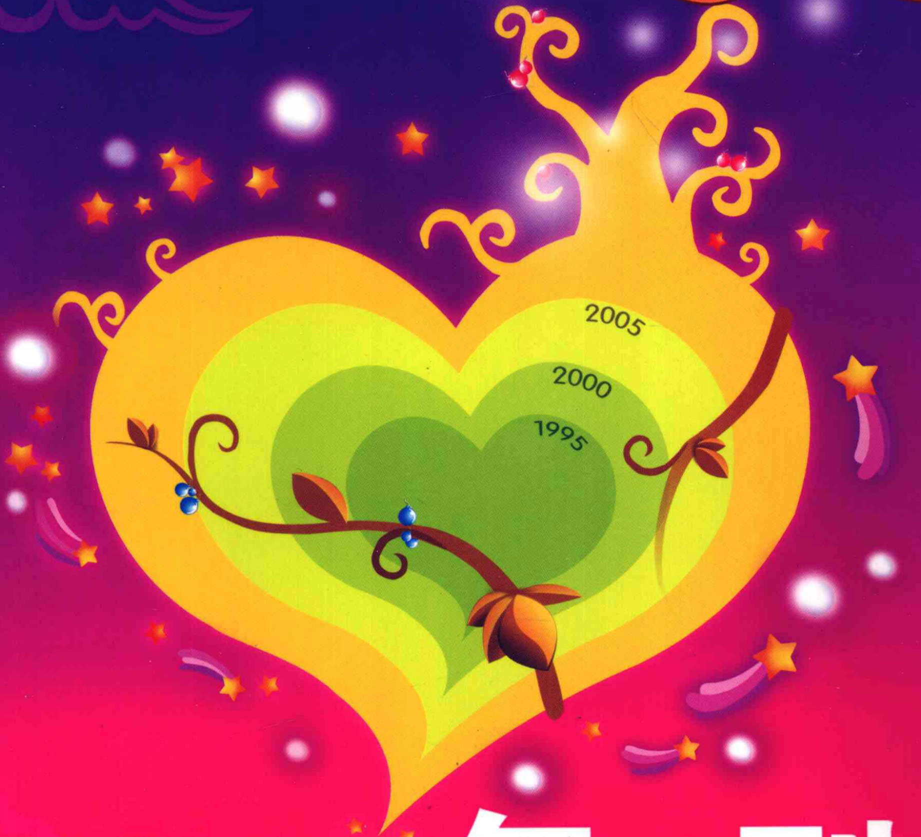
游戏天地

中国发行量第1的游戏周报

2005 精华本



十年增刊

ISBN 7-222-04598-8

游戏天地 1995-2005 十周年庆

《游戏天地》与您重温过去，展望未来，让经验积淀，让精彩延续……

CREATIVE
创新科技
缔造听觉艺术
Xtreme Fidelity
X-Fi
51 Million Transistors • 10,000+ MIPs
X-Fi 声霸卡
引领 Xtreme Fidelity 超保真音效
SOUNDS BEST ON
Sound BLASTER
X-Fi
XTREME FIDELITY
TECHNOLOGY
• X-Fi超强芯片，集成5100万晶体管，24倍于前代产品的处理能力
• 24bit Crystalizer，重现MP3中缺失的音乐细节，获得比CD更好的聆听体验
• CMSS-3D技术，定位精确，身临其境，甚至让你忘了佩戴着耳机
• 128 硬件声音加速通道，X-RAM，EAX 5.0加速平均提升游戏性能15%以上
• 动态模式切换，为游戏、音乐创作等不同用途专门优化，实现最佳品质和性能
SOUND BLASTER
X-FI ELITE PRO 声霸卡
SOUND BLASTER
X-FI PLATINUM 声霸卡
SOUND BLASTER
X-FI XTREMEMUSIC 声霸卡
推荐搭配
Inspire T3030 音箱
Inspire T6060 音箱
I-Trigue L3800 音箱
I-Trigue 3220 音箱
china.creative.com
创新科技(中国)有限公司 北京：010-82551800 上海：021-50270408 50270400 广州：020-87590166 87589117 87540677 成都：028-85288076 85288084
Creative数码娱乐展销中心 (北京总部) 010-82551107 82551800-3800 / 8800 北京市海淀区万泉庄路15号
(北京中关村) 010-82698051 82698050 鼎好电子大厦三层南区3666号
(成都) 028-85288076 85288084 成都数码广场二楼230号

2005年游戏天地精华本

《電腦商情報》社　　编著

云南人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

2005游戏天地精华本 / 电脑商情报社编.—昆明：云南人民出版社，2005.11
ISBN 7-222-04598-8

Ⅰ.2...　Ⅱ.电...　Ⅲ.电子计算机—游戏　Ⅳ.G899

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第141203号

责任编辑：西捷　王梅
特约编辑：刘明涛　林海　丁一　吴驽　邹实　刘勃宏　刘翼　杨佳　刘果
装帧设计：顾丽　彭东
责任印制：施建国

书名	2005游戏天地精华本
作者	电脑商情报社
出版	云南人民出版社
发行	云南人民出版社
社址	昆明市环城西路609号
邮编	650034
电话	0871-4113185　4194569　4194559
E-mail	YNPPDZ@VIP.KM169.NET
开本	787×1092　1/16
印张	40
字数	1500千字
版次	2005年11月第1版第1次印刷
印数	1-20000
印刷	成都美蜀印务有限公司
书号	ISBN 7-222-04598-8
定价	35.00元

版权所有　盗版必究
未经许可　不得以任何形式和手段复制和抄袭

游戏天地 目录 精华本

GAME WORLD GAME WORLD GAME WORLD GAME WORLD GAME WORLD

增刊

十年·玩龙茶坊(游者手记选)

神 …… 2
决战 …… 2
秘技的坟墓 …… 3
游者的毛病 …… 4
游戏、网络和我 …… 5
MUD=RPG 吗? …… 6
老兵的黄昏 …… 7
球场英雄 …… 7
天使的大陆 …… 8
感谢你,我的朋友 …… 9
天籁 …… 10
三国情结 …… 11
步行者 …… 11
悲壮与浪漫 …… 12
枪林弹雨 …… 13
遥远的大陆 …… 13
燃烧的银河 …… 14
魔法 …… 15
感觉 …… 16
让我走向死亡 …… 17
江湖 …… 18
都是最好——"97 年度十佳游戏"之我见 …… 20
玩家性别论 …… 22

十年·江湖夜雨

1997 年个人电脑游戏大赏 …… 24
高中篇我的自述 …… 27
大学篇(无题) …… 28

成家篇;戏说《侍魂》 …… 30
关于游戏的乱想 …… 31
左右为难?——我的游戏和我的朋友们 …… 32
三国五的点点滴滴 …… 33
菜狼的格斗故事 …… 34
游戏的年纪 …… 35
动物凶猛　游戏好玩 …… 35
邪派高手 …… 36
没有结论的论述 …… 37
永远的恺撒 …… 41
游戏乎　放弃也 …… 43
一两银子 …… 44
孰之过 …… 45
电影不兼容的游戏 …… 47
外面的世界 …… 49
缕缕清风 + 毛熊三的报告 …… 50
战士 …… 51
阴云 …… 51
从李逍遥到 Cloud …… 52
东逝的长江水　永远的三国四 …… 53
江湖夜雨十年灯 …… 55
“一场游戏一场” …… 57

十年·大杂烩

真我的风采　国人的骄傲 …… 60
电脑游戏是第九艺术吗? …… 62
我看游戏中的“人工傻瓜”
《疯狂医院》随感 …… 63
PC 游戏界之最 IV …… 64
PC 游戏界之最 III …… 65
PC　GAME 展望 …… 65
CBI 游戏天地绝密档案拾粹——蚂蚁 …… 66
CBI 游戏天地绝密档案拾粹——堕天使 …… 66

十年·万般心思

炮在炫上 …… 68
它们见证了游戏的发展 …… 69
精灵游历 …… 70
阿 SIR 讲话 …… 71
迷梦 …… 72
我的游戏生涯 …… 72
圆梦三国 …… 73
感动 …… 74

十年·游戏小说

PK 76
HACKER……S …… 88
正规军与杂牌部队的战斗 …… 98

十年·一时无双

三国公孙氏 …… 112
三国的诸葛一族 …… 113
三国人口问题 114
战国史的迷团·之一
武田信玄追放父亲信虎之迷 …… 115
战国史的迷团·之二
毛利元就“三矢之誓”背景及其实情 116
战国史的迷团·之三
奇袭·桶狭间之战的真相 116
战国史的迷团·之四
二雄单挑史上果有其事 …… 117
战国史的迷团·之五
松永久秀果真是“天下的大恶人”吗? …… 118
烽火话徐州　(上) …… 118
烽火话徐州　(中) …… 120
烽火话徐州　(下) …… 121
三国前期的一次未遂政变 …… 122
AVG 在梦与现实之间 …… 123

十年·游戏文化

奇幻文学略谈 126
欧美魔法游戏的起源及魔法结构 …… 129
游戏天地十年专刊收录 …… 134
《电脑商情报·游戏天地》10 周年致辞 …… 136
回忆 --- 中国游戏年代记 1995-2005 …… 137
游戏天地全家福 …… 142
寻找绝密的航线——绝密档案十年谈 …… 146
昔日英雄,十年聚首——《游戏天地》历任编辑回顾篇 …… 147
游戏天地十年十大专题 …… 150
撷众英以成芳 ---“游文戏字”栏目综述篇 152
星光十年:夜雨回顾 …… 154
星光照耀十年:夜雨美文十年精粹 …… 155
网游版栏目历史回顾 …… 158
为了那些已然消逝的栏目游戏天地之《天外飞仙录》 …… 159

十年·玩友茶坊
2005
2000

游者手记选

神

这世界原本就没有什么神，神是人类创造的。人类希望世界上处处充满正义、和平、自由与博爱的神。然而人类的生存历史中充满了战争和黑暗，所以人们便认为神的中间也分为邪神(魔鬼)和神，世上的灾难便是邪神在作怪，尤其当邪神打算动摇神的统治或者已经取得上风的时候，这世界就需要英雄的诞生。

英雄向来都是神的仆人，就比如是圣斗士们就是在为他们的主人－－雅典娜而战斗，所以在无数的PC　GAME中，英雄们便一再重复着自己的宿命，为了神而与邪恶战斗，因为神代表的就是正义和和平。

不过，现在人们似乎开始明白，神是人创造的，所以人类有能力去战胜神，就比如《英雄传说》的《朱红血》这个篇章中，神之间的争执引来了人类的灾难，所以当英雄亚宾最后认识到这点时，他便对神也不客气起来，他成为一个背叛神的英雄，并且从地域中将自己的亲人和朋友救出。《英雄传说》系列的英雄从贵族走向平民，从神的仆人变成完全的自我，从而藐视神，并一心用自己的力量捍卫人类的和平，由此看来这种转变可能会逐渐演变成PC　GAME中的无神论。

在游者的眼中，神似乎也是人，而且拥有强大的能量。比如《封神演义》中就交代了不少中国神灵的来源，他们中不乏正义的英雄人物，当然也有很多穷凶极恶之徒，由此可见为何神界会出现邪神，因为野心和贪婪无所不在，包括人类想象中的神界。哪怕是如来圣地的真佛罗汉都会向唐三藏索取贿赂。

在游者经历过的世界中，神是最忙碌和眼睛最不好用的人，明明整个人类世界都陷入灾难之中，恶魔正在到处肆虐，而神居然无暇理会，或者干脆视而不见，他们大都不敢直接与恶魔交锋，所以神大都是懦夫。更有甚者，居然在那里说是由于人类的贪婪，所以恶魔才会肆虐，由此可见，神还是个冷血动物。可怜我们无数的英雄，竟然为了神的尊严而陷入在荆棘满途的旅程和战斗中，不知胜利时游者的心中是否真的会有喜悦。

所以在成年人的童话中，神应该靠边站了，你总不能说鸦片战争是因为耶酥和玉皇大帝的争执而引起的。对成年人来说，神就在自己的心中，是非善恶也只是一念之差。记得台湾曾经制作过一款游戏叫做《上帝》，这次玩家就可以扮演各种神，有什么爱神、战神、美神等等。

近来市场上流行制作一些反派作品，很多PC　GAME都提供反派角色让玩家尝试扮演，而对游者来说，我自己感觉这简直是场噩梦。即使这世界不再有神灵，但在我们每个人的心中至少会有一个。

决战

无论是看武侠小说还是玩武侠PC　GAME，决战大都是情节的最高潮，因为武侠的精神固然重侠，但大都以武来结束这个高潮。

我敬佩古龙先生的一个原因便是他自称不善于描写武功，但他在我的记忆中留下了无数的决战记忆。

月圆之夜，紫金之颠。一听到这八个字，我们便知道那是西门吹雪和叶孤城决战的时间和地点，两高手一招定胜负的气魄和激起的光芒犹如两道流星在夜空中撞击，虽然只是短短的瞬间，却已永恒。

小李飞刀，例不虚发。然而例不虚发的飞刀又是如何洞穿上官金虹的咽喉，古龙没有写过，但这场决战却带给我含着泪光的想象。

又或者如孔雀翎般灿烂美丽，又或者如多情环般悲苦凄清，这些决战如火般燃烧天际，如大山般俨然如铁，带给我的只有唏嘘和激动。

说老实话，我欣赏金庸先生的文字，但关于武功则觉得一般。尤其决战的气氛金庸先生更注重历史的气魄和影子英雄的传奇－－比如郭靖和成吉思汗这两位铁蹄奔腾四野。

金庸先生的决战大都写得很闷，比如成昆对谢逊等，而且大都虎头蛇尾化有为无，比如《笑傲江湖》、《连城决》、《射雕英雄传》等，还有一些作品完全没有决战。而让人唯一有所记忆的决战就是《雪山飞狐》，至今让我在想胡斐和苗人凤的那最后一招到底如何收场。

和武侠小说相比，武侠PC　GAME的决战大都是PC　GAME的最后一战，而且绝不可能没有的。从《剑客英雄传》对魔教教主到《仙剑奇侠传》中李逍遥对拜月教主，决战就是爆机前的最后战斗。不过其发展结果便是以悲剧代替了喜剧。因为剧情的设计者希望玩家能够记住这款游戏的决战，所以便

游者手记选

用悲剧来结束。不过我说李逍遥最后一战如果不能扭转命运，让心爱的灵儿姑娘逃脱死亡的命运，那么决战结束后还不如马上拔剑抹自己的脖子，或者从此改名为李悲伤。

决战的力量是积蓄的，随着积蓄的力量而爆发出来的光芒便筑成记忆，这种积蓄的力量来自于愤怒和孤独。愤怒者是李寻欢全部精力化成的一刀，孤独者是西门吹雪在吹血时发出的无奈叹息。

在PC　GAME中我们决战的对象大都是魔头，所以只有在PC　GAME的过程中时时感到对魔头的愤怒，那么最后一战的决心才自然变得强烈，决战所爆发出来的力量会从游者的内心中发出，让人永远记住。否则当最后的魔头出场，我对他竟然感到非常陌生，那么一场战斗下来的结果便无法在游者的心中激起任何火花。

所以说，没有好的剧情就没有真正的决战。

《轩辕剑》系列是中文武侠PC GAME中的经典，在《轩辕剑》第一部作品中，我记得战斗的最后是发现小红姑娘被恶魔的使者诅咒和操纵，令得小红姑娘时而善良如水，时而凶狠如狼。此时主角们遇到小红姑娘，善良的小红姑娘着急的让主角赶快离开，因为使者的诅咒马上要发作。此时主角们自然决不会放弃救小红的决心，终于看到恶魔使者出现，尽管初次见面，但由小红姑娘的遭遇使主角们心中燃烧起战斗的欲望和决心，所以这次决战使我不能忘记。

]《轩辕剑Ⅱ》的决战就没有那么精彩，尽管发现最后的魔鬼反而是身边的化蛇，而原先处处阻挡众人的反而是主角的父亲，但决战时我似乎并没有多少感觉，只觉得敌人死了又活了，如此反复多次，只感到决战更加沉闷。

《轩辕剑外传枫之舞》的魔头时时出现在剧情中，坏事做绝，甚至连自己亲生的女儿都不放过。既然如此，主角们自然紧紧追赶，在挫败了魔头最后一次阴谋后，决战在所难免了。击败了魔头后，游戏安排了一段悲喜剧。魔头的女儿为父亲而受重伤，而魔头居然也愿意帮助主角救回自己女儿的性命，就在此时却被坏人所阻挡，结果还是依靠主角的记忆才化解了这场危机。尽管游戏的高潮由于大悲大喜的戏剧性结局而获得提升，但决战的高潮却完全被PC　GAME的流水般结局冲淡了，似乎变得可有可无。

然后在大宇公司最精彩的神话式武侠篇章《仙剑奇侠传》中，决战成了一场生离死别的序幕，而不是褒扬正义和善良的凯歌，所以这场决战是不堪回首的。

决战是武侠作品(小说、电影、电视、PC　GAME)的最终高潮，是对正义的肯定和召唤，就象西门吹雪那样怪癖的剑客，在面对叶孤城的天外飞仙那一剑时，他所看到的破绽对方剑法上的，而是在对方的内心－－是因为对方的心中有了邪恶的念头，所以才招致了致命的杀机。

所以真正精彩和永恒的决战往往是内心的较量，对PC　GAME来说，这也是不变的道理。

秘技的坟墓

曾经象在戈壁的淘金者寻找宝石一样寻找着PC　GAMW中的秘技，然而当淘金者寻找到宝石而发现生命即将不在时，那么对游者来说，秘技往往是游者在PC　GAME的世界中挖掘的坟墓。

早期的秘技大都是作为调试PC GAME的工具而产生的，而更早的PC GAME由于制作相对简单，所以秘技也就很少，如果那时我们想在PC　GAME作弊的话，可能更多地需要动用PCTOOLS这法宝。现在倒好，不少PC　GAME连CHEAT(作弊)菜单都给了，或者干脆制作到说明书中。

现在的媒体和Internet是秘技的乐园，不少玩家喜欢在里面寻找秘技，然后在PC　GAME中摇身一变成为无敌金刚，于是冲入敌群杀个痛快淋漓，就象是《Doom》中的毁灭者眼睛中冒出金光，又或者如《Warscaft Ⅱ》中不死的战士群，冲入敌人的基地将一切夷为平地。这就是游者喜欢的一种感觉－－霸气。

其实秘技不一定是游者的无敌符咒，相反早期PC　GAME制作时由于需要调试的缘故，所以一般都设置有让PC GAME主角自杀后摆脱进退两难境地的热键。所以我们在《Doom》、《Quake》等PC　GAME中都会看到自杀的Cheat热键。

不过现在可能更多玩家对秘技已感到厌烦，因为秘技的存在干扰了玩家的正常PC　GAME过程，比如在早期玩《三国演义》中，开始扮演刘备，兵不过三百，被敌人驱赶到海角天涯后才勉强立足，然后在提心吊胆中度过艰难时期，在敌强我弱的战场中展开持久战、破袭战、最后发动突击和掠夺，最后凭借关键的大决战决定战争的胜负，而大决战结束后，PCGAME最后部分的统一战就如行云流水般流畅。这样的PCGAME感觉真的就经历了一场王者之战，其创业的艰辛，百战的险恶一一品尝，所以才成为永恒的篇章；又比如《终极动员令>，没有秘技的PCGAME自然得让游者计较战斗的策略性、建筑的合理性、战士的宝贵性等难题，行军举止小心翼翼、步步为营。否则修改它数万金钱后，马上建造一群战斗单位冲锋陷阵，哪管部下死活。于是玩家马上由智勇双全的指挥官成为草菅人命暴徒。

不过有人说，如果你不喜欢用秘技大可不用。比如玩《魔法门英雄无敌Ⅱ》你大可用32167呼唤一群黑龙来相助，也可以不用任何秘技坚持到底。但问题是如果你在某一关遭受挫折十次以上，而你又知道秘技，那么我保证十个玩家起码有九个会

游者手记选

输入秘技密码，然后面对着曾经强大的敌人将他们打个落花流水，然后才觉得稍微能够平衡一下饱受挫折的心。

其实现在的PCGAME都面临一个十分困难的难题，虽然PCGAME界有条不成文的标准：一款推出的PCGAME必须起码能够让玩家玩20个小时能算及格。但事实上不少PCGAME又的确没有这魅力和容量，所以就有了难度这个难题，让玩家面临多大的难度也是制作者的难题。如果没有难度，PCGAME就不堪一玩；但如果太难了，玩家又会知难而退，所以不少PCGAME有超出人类能力的英雄角色，于是那些原本提供给调试用的后门便成了所谓的秘技。秘技便成了PCGAME可玩性的杀手和延续。因为使用秘技可以让玩家完成整个PCGAME，领略PCGAME的所有细节。而另一方面，使用秘技使PCGAME丧失了很多的乐趣，并使玩家可以迅速地完成PCGAME。

我个人玩PCGAME有个习惯，一般首先用秘技或者修改吃个快餐，如果发现这款PCGAME的确有值得一玩的地方，那么自然会很老实地在没有使用任何秘技和修改的情况下将PCGAME打爆。在技艺中，让人心动和永恒的回忆大都来自后者。

现在有些PCGAME流行在推出后不久推出秘技，制作者的意思是先让玩家用正常的途径玩一次，然后在兴趣减弱时用秘技再来刺激玩家的兴趣，说穿了，便是想增加一款PCGAME的耐玩性。不过，一款真正有内涵的PCGAME是不需要这样的方式来增加耐玩性的。

现在的PCGAME很精彩，但耐玩的PCGAME却不多，当PCGAME世界的潮流正走向家庭时，我们看到大量的没有耐玩性的格斗、动作、射击作品出现，它们大都有不错的声光效果和震撼力，但它们却绝对不耐玩，甚至在不少经典的格斗、动作游戏中，对秘技的追求几乎成为其耐玩性的全部内涵。

终有一天，人们会认识到，秘技可能是PCGAME的一个坟墓，这是数量和质量不和谐的产物，是数量泛滥的结果，游戏制作者用秘技来吸引、帮助玩家来玩完他们的制作，秘技的流行却成为PCGAME中暴力现象的伴随者，就象《Wolf3D》逐步演变成《Doom》一样，一个勇敢的刺客终于成为一个疯狂的屠杀者。

游者的毛病

都说我这个人特别挑剔，我承认我有点唯美主义的毛病，但既然大家都说我是一个PCGAME的游者，一个大玩家，所以自然得有些毛病，以下是我的一些病状。

一、最不喜欢游戏长期跳票，三个月内我还可以忍耐，如果长达半年或者一年那就肯定会让我恼火，明明没有那个本事，就不要吹那么大的牛，策划和监制的任务就是预计出一套游戏的制作时间和投资环境，如果与实际相差太大，那倒真不知道策划凭什么敢将时间钉在白纸上，让玩家伸长脖子在等待和失望中煎熬。

二、不喜欢PCGAME的广告画和游戏本身的图形相差太大。

三、不喜欢PCGAME的操作过于繁琐，玩家是玩游戏的，不是学习操作的。

四、最不喜欢PCGAME频繁死机，这样的游戏推出来还不如继续跳票。

五、不喜欢游戏的过程中得到指定地点，或者回合结束后才能存盘，如果这款游戏还有死机现象的话，那么我会很快有放弃游戏的冲动。

六、不喜欢RPG中庞大的迷宫，再加上黑暗模式我马上就有放弃游戏的冲动。

七、不喜欢战棋游戏中庞大的战斗部队，而且还不能下达统一命令。

八、不喜欢普通敌人强大得比我方主将还要厉害的难度，想想赵云等名将竟然面对敌人一个士兵不能横枪跃马，这哪还有英雄的气概和享受？

九、不喜欢游戏的包装简单，尤其是引进版的说明书被简化，彩色换成黑白等等现象，中国玩家买游戏多少有些保存意义，保存当然得是最好和最完整的。

十、不喜欢得让玩家尝试数十次才能继续的动作游戏，即使有存盘大法，但还是会让玩家感到挫折感的，而且现在的大容量硬盘质量都相当一般。

十一、不喜欢即时战斗策略游戏中迷雾索敌模式，明明探索过的地区又会变成黑暗，说是增加真实感，倒不如说是人为地制造难度。

十二、最恨拖戏，敌人死了一次活过来，再死再活，简直是虐待玩家。

十三、不喜欢幼稚的剧情。

十四、不喜欢过多的跟风游戏，比如Doom Too现象真的差点让我发誓再也不玩这类游戏。

十五、非常不喜欢限制级游戏，好的游戏不用限制级的包装一样会为玩家喜欢和接受，看看《七英雄物语Ⅱ》就应该明白这点。

十六、强烈憎恨替军国主义粉饰的游戏。

十七、不喜欢没有新意和激情的三国游戏，这点智冠公司的三国游戏已可以用箩筐来装了，其实其中有些作品不乏新意，但数量实在太多，每一款作品的整体质量参差不齐，所以大都被我枪毙在抽屉中。象《三国演义》这样的作品应该是有分量的大制作，而不是滥竽充数。

十八、不喜欢和朋友打联线游戏而不欢而散，其实除了对战，合作对抗电脑也是不错的选择。

十九、不喜欢丑化中国文化、历史中英雄人物的游戏，比如将历史中的英雄放到爆笑类的游戏中，实在非常无聊。

二十、不喜欢过分暴力的游戏。

其实我的毛病还有很多，不过我觉得这些毛病并非是从鸡蛋中挑骨头。

游者就是带着这些毛病在PCGAME的世界中旅行。

游者手记选

游戏、网络和我

玉林 BOSS

玩是我的天性，从读书时起，我就和游戏和杂志结成朋友，由此对电脑发生兴趣，既而考上大学，专业也是电脑，毕业后又和网络泡在一起。

读书时，电脑是稀罕物，有关的读物也是凤毛麟角，难得一见。我不懂电脑，但对街头游戏厅的"坦克兵团"却记忆尤新，因此当时我是把电脑和街头游戏机看成同一类事物的。迷上街边游戏，我的学习成绩却没有下降，反而在常年累月的考试中一直名列前矛，现在我也在怀疑我是否特别聪明。在高考填志愿时，计算机专业是第一志愿，我觉得没有其他的专业能象计算机一样激起我的学习兴趣了。

我顺利地考上了武汉的一所重点大学，来到了风景如画的东湖之滨。四年专业的学习，使我从对电脑的一无所知变成"电脑大师"（毕业时同学送我的雅号）。现在回顾，大学期间，我对游戏的喜爱越来越浓，学业却没有因此荒废，这是我对自己最感到满意的。在大学电脑房有限的上机时间里，我总是能抽出部分时间甚至全部时间来玩游戏，由此也练成了不少和管理员"打游击"的技巧，使我能轻而易举地在贴有"禁止玩游戏"的机房独享游戏带来的乐趣。记得当时最令我兴奋的就是从机房结交的"玩友"中拷贝到一个新游戏，至今我还 清楚地记得我拿到"COMANCHE"和"轩辕剑"时的那份满足感。现在我还搞不明白：为什么学校的老师问题把游戏视为洪水猛兽？他们不但严禁玩游戏，而且还把一切罪过推到游戏的身上：凡是机器有什么不正常或有了个病毒什么的，罪魁祸首肯定是游戏。

我最记得教我们C语言的那个王老师最爱找我的麻烦：一到上机，我的磁盘他一定要先检查才让我使用，机房的机器出问题，最大的嫌疑人就是我！搞得我在机房里是"臭名昭著"，其他老师看机房时也特别留意我屏幕上的内容，一有会动的画面就快步走来，使我觉得自己象个危险人物般受到监视。最后没办法，我的"游戏基地"就搬迁了，临近大学的机房就成了我经常光顾的地方－－因为我的"臭名"还没有"远扬"到这里，我觉得很"安全"。因为我是外来者，经常找不到好机子，286是有的，386和486就常常被他们本校的学生占领了，因为他们有优先进入机房的权力。每当我看到那些低年级的学生用高档的486机子来编写那些简单的BASIC程序时，我就愤愤不平：这么简单的应用286就够了嘛，何必占用486?！简直是浪费资源！于是我干了件有点"卑鄙"的事：我编了个程序，在某台486上面运行了以后，这台机器就不能启动了，而且屏幕没有任何提示，这样下次我来上机时这台机子总是空的！当然这种事干多的时候，最终是逃不出有经验的管理员的眼睛的，我还要想方设法地变换着不同的手段和他们"周旋"，久而久之，我的编程能力大有提高！"战争"出"英雄"就是这个道理，现在回想这段日子，特别令人怀念，是最令我开心的大学趣事之一。

从最原始的8086机型到80486机型，我伴随着学校机房机器的更新换代感受着技术的进步，我玩游戏也从"挖金子"进化到了"笑傲江湖"。课余时间，学校的科技阅览室是我常去的地方，里面有大量的报刊杂志，是我获取外界信息的最佳渠道，在这里我能了解外面出现的新技术和新游戏。那时候，因特网（INTEIRNET）在国内还是新事物，在杂志里我惊奇地发现：网络的天空原来是如此广阔，但当时几乎所有的大学都没有入网，我想看看因特网究竟有多神奇的心愿一直未能实现。

转眼间就毕业了，我的工作也是和电脑打交道，自己也有了电脑，玩游戏不再需要偷偷摸摸了，但我对游戏的热情却逐渐被另一样新东西所取代－－因特网。这也说明游戏如果没有了创新，玩多了也没劲！我发觉自己对新游戏也越来越挑剔（这可能是老玩家的通病），除了寥寥可数的几个精品，能激起我热情的游戏实在不多。为此，我开始寻找生活的新"热点"，恰巧，我所在的地区开通了因特网的接入点，我马上申请了一个帐号，开始了我的网上生活。

上网到现在已经大半年了，我从一个网络"菜鸟"慢慢变成现在的"老鸟"，网络带给我生活的变化确实不少，最值得一谈的是我交友的方法和方式了生了改变。我可以足不出户交遍天下朋友。我先是在西屋（WESTWOOD）的聊天室用文字交谈结交了一些西方的游戏玩家，然后又用软件IPHONE提供的语音交谈功能认识了一些五湖四海的朋友，接着又到国内的BBS上游览一番得到很多从未谋面的"大虾"的"教诲"，最喜欢的还是到国内的实时聊天室去海阔天空不着边际的"侃大山"，或者利用"伊妹儿"给女友写封情深意长的情书然后再用ICQ上留言约她出来吃个饭不亦乐乎，有闲情的时候也可以和邮局的棋友利用电话线来个不见面的棋局或者上网去观看那些真正的高手的决赛，烦闷的时候本想上网找些国外的"菜鸟"用DUKE3D或QUAKE把他们杀个精光，不料因为网络速度太慢反而自己是九死一生，大跌眼镜！

现在网络和游戏已经融入我的生活，它们虽不是我生活的全部，但我又不能离开它们，它们是我的良师益友，我们的关系就象平常的"君子之交"历久而弥新，也许，这就是以后信息社会的一种经验？

游者手记选

MUD = RPG 吗？

RPG 是什么呢？战斗，升级，解谜题加走迷宫？大家在玩了 N 个 RPG 游戏会得出这个答案吧。玩久了 RPG 游戏的您觉不觉得有点千篇一律，觉不觉得烦了呢？有人能玩上几个月而乐不思蜀吗？有能让您玩翻版 N 次后还有兴趣玩的 RPG 游戏吗？应该是没有吧。而 MUD 呢？不也是有这些东西吗？战斗，升级，解谜题加走迷宫，但它就能让千千万万的人玩上几百个小时(尽管 ISP 的费用那么贵)。原因是什么呢？我们来数条条吧。

MUD 中有很多人在一起玩游戏，就不是大侠您孤独地在险恶的江湖中闯荡了，落难的时候朋友会伸出援助的手，给你很大的支持。MUD 中常常有游戏管理员在(就是我们说的巫师)，他们能在你遇到 BUG 或被卡在什么地方的时候帮帮你。各位在玩 RPG 的时候我想都有过这样的经历吧，(电话)“XXX，喂！什么什么游戏你玩过吗？我在 XXX 地方遇到个 XXX，然后我就怎么怎么也过不了了，该做什么了呢？”；(回答)“哈！你还玩这游戏啊。哎！现在你向南走到 X 去拿一个 Y，再把 Y 交给 Z 换一个 D，用 D 打开 G，就可以进去看到一个 H，然后在 H 后面有个机关，你按顺序打开 ABDEDF 等开关，就看到......”(“扑通”晕倒)；(另一种回答)“啊！那个游戏，很简单嘛！......怎么过呢？......我忘了”(@＃！&%！%臭鸡蛋 ^ ＃ $！@？$ @ 烂番茄)。在 MUD 就好多了，找个资深的玩友跟着他走就可以了。《仙剑奇侠“转”》中可能大家最讨厌的就是它的迷宫设计了吧。在 MUD 中迷宫就能被大家接受，因为 MUD 中您要是常常走的路线就以可把它存下来，下次再走的时候发个命令就能到那个地方了。在 MUD 中就算是迷路了也没什么，您有张嘴啊！可以去问啊！还可以叫您的 MUD 朋友来救您，毛毛虫（因为毛毛虫是个方向痴，那是玩 WOLF3D 后遗症“永远只朝一个方向转弯”)就常常这样乱叫“大虾子，快来救我！S.O.S!！迷路啦!!！”突然一个身影出现在毛毛虫身后，朝毛毛虫的屁股上狠踢一脚，说“看你下次还记不记路!！”毛毛虫唱到：“嘿嘿！只想一生跟你走。”(“扑通”大虾子口吐白沫倒在地上)

有句歌唱到“爱拼才会赢”。说明人天生就是爱比赛较量的。RPG 的游戏我们怎么比的呢？“啊！我玩“XXX 传”一个星期就翻版了”，“什么？这么慢啊！我们只要 48 小时就搞定了”，“我还更快呐！才 XX 小时”。这样的比赛好象是很没意思，好象就是在光说不练。MUD 中就做了让大家比拼的功能。“毛毛虫，把我刚刚丢的剑还我。”，“嘻嘻！有本事的话自己来拿啊！”，“毛毛虫你别在那儿嘴硬。来比划比划？”，“好！到武当来我们单挑。”(“乒乒乓乓......”过了一会儿安静了)看到毛毛虫缠着绷带(一副被海扁后的样子)走过来，还在说“嘿嘿！那家伙更惨呢，他被抬回去。”(剧本纯属虚构，如有雷同不胜荣幸)。那种能笑傲江湖的感觉肯定很棒，能做一代旷世大侠或做个称霸一方的大魔头想必是各位玩 RPG 的玩家的宿愿吧。可 RPG 游戏中能行吗？大侠就您一人，其他全是 NPC(真真正正的独孤大侠了)。

为什么 RPG 不能做成 MUD 形式的呢？在游戏开始的时候加个“多人游戏”的选项，让大家能在 INTERNET 上来个一比高下。做游戏的时候把图形，音乐，剧情，人物造型啊等等的东西放在游戏光盘上，把这些放在各人的 PC 上，然后把每个人的人物属性，能力值放在 INTERNET 的 SERVER 上。这样不就成了网上的 RPG 的多人游戏了吗？在 INTERNET 的 SERVER 上还应该常常增加对游戏的修改数据，比如：武林“爬行”榜(看看自己现在排名世界第几名)，一些新的迷题(能让游戏永远有新异)，对 BUG 的修改啊等等。这些修改数据可以在进这个游戏之前让大家必须先 DOWNLOAD 新数据（当然最好是小到只有几十 K 的数据，我想是应该够了）然后才让进，这样的好处是能节省网络的信息传递量；如果有用户 DOWNLOAD 不下来这个东西，那就说明他的网络现在的速度太慢了，建议他现在暂时不要上。如果这样都还不能解决网络塞车的问题的话，就还有一个办法是，限制每个人每天上网的时间，比如每天只准上两小时（要知道有些 MUD 迷们的电脑是 24 小时开着玩 MUD 的，人休息机器也不休息）；限制后就不会令各位玩得太上瘾了（实际上是吊大家胃口的好办法，玩家才会更天天的来玩这游戏）。MUD 玩久了也挺枯燥的，没有美丽的画面，没有好听的音乐，没有战斗时华丽的动作(因为它没能在客户端存放任何数据，全靠的是 MUD SERVER 上的信息，要有这些东西的话，嚯！那数据量，天那！大家去普及光纤吧）。所以要开以这种游戏靠国内的 ICP（internet Content Provider，internet 内容提供商）来完成几乎是不可能的，据说国内已经两家 ICP 做过这方面的尝试，可惜的是他们都因为种种原因而失败了，只能是要我们的游戏软件制作公司来完成这种 MUD 的 RPG（或者叫 RPG 的 MUD）。制作这种游戏的难度对常常做 RPG 游戏的公司来说应该不算什么，但对于一个 ICP 来说就是一个全新的工作，肯定是缺乏人力物力技术的。

毛毛虫在这儿大胆的草拟了一个方案，其实就只是在做一个 MUD 的客户端程序为思想的。在这个 RPG 中分两种模式，一个是普通的单人玩的 RPG 游戏(让大家在单机上熟悉环境)，一个是多人 RPG 游戏(上 internet 玩的 MUD)。开场动画，音乐当然是少不了的，给 MUD 的每个动作配上声音和相应的动画。把东西南北方向换成相应的键盘控制或是变成鼠标的点击。控制命令就复杂了，用平常的 RPG 的方式来选或点击的话太慢，要不就是太烦琐了；用 MUD 的方式呢，又要需要我们记住太多的命令。上次写了《泥巴大虾入门教材》后，很多 MUD 大侠都在说我，毛毛虫你还得写续哦！太多的命令都没能写进去，可能那篇文章还没写出了那个 MUD 的十分之一的命令吧（一点儿也不夸张)，多得太恐怖了......怎么解决呢？很难图形化那么多的命令，只有把常常用的命令变成按键，期他的命令用下拉菜单方式(可能都不可能做完所有的命令)，只有继续保留输命令的方式，让两种方式共存。屏幕不要只用一个窗口，多开几个，分成动画的窗口，命令的窗口，文字的窗口和可以和好朋友密谈的窗口。窗口用分屏和叠加两种格式，让大家自己喜欢用哪种就用哪种，就是让各位能调节出自己的用户界面。不知道大家是否同意我的想法，如果您想给毛毛虫来个温柔的电子打击的话，请 MAIL：mmc@myownemail.com

我们国内的游戏公司敢于向现在流行的即时战斗这种高难度的游戏挑战(虽然令我们很伤心，但给我们带来了希望啊！），为什么就不能在我们熟悉的 RPG 上做些这方面的尝试呢？在国外图形的 MUD 已经有了，中文的图形 MUD 难道要外国人来做吗？还是到时候我们去汉化人家早玩过时的东西呢？我们试目以待......

游者手记选

老兵的黄昏

硝烟已将老兵的面庞染黄,老兵看着远方的夕阳,看着那些通红的金属在冰冷的寒风中冷却,这又是一场战争让老兵火热的心慢慢安静下来。

战争题材的PC GAME不少,在无数的战场上我扮演过过河的卒子,也扮演过指控家,无论是面对面地厮杀肉搏还是讲究艺术和诡计的指挥,我都感到心里有一些骚动,无数次武力的决断结果似乎只能证明胜利才是一切。

非常喜爱《终极动员令》的音乐,摇滚乐便是骚动的心的自白,我无法明白自己尽管痛恨战争,但又为何如此热衷在PC GAME的战争兴风作浪;交响乐是对战争的揭示,当悲壮的音乐点燃战火时,我会感到热血沸腾,悲伤和壮烈本身就是战争的内涵之一。而我必须在这场战争中完成自己的宿命,因为战争选择了我,我也选择了战争;空灵的音乐让我感到安静,就象一个真正战场上的老兵在休闲的时候注视着路旁的野花,享受的只是片刻的平静;诡秘的音乐在定义着战争和人类的灵魂,杀机四伏的战场中各种阴谋和策略才是其展现魅力的花朵。

玩《大战略》系列多少有些玩数字游戏的感觉,我甚至可以计算出彼此的力量对比和行动规律,但在《终极动员令》中,在你完全控制局面前你无法预料一支部队出发后的命运,所以指挥家的眼里,悲壮的音符便是这些过河的卒子,而旋律便是它们毁灭或者征服的过程。

战争一直伴随着文明的进程,秦始皇几次出兵六十万征战赵、楚才让中国初步统一,汉武和康熙数次的征讨才让中国的领土统一得到捍卫,而欧亚大陆的一系列板块挤压式战争让中国的文明传播到西方,至于近期的三大战役为中国的解放奠定了基础,所以我们每个人身上可能都有祖先遗留下来的经过战火洗礼的血液。

然而我深深地喜欢和平,我厌烦不少PC GAME中的战争是为征服新大陆而战,这就好比新大陆发现后带给印第安人的灾难,欧洲人称那些土地的真正拥有者为红毛魔鬼,然后用火药枪将他们成批地屠杀,然而这样可耻的战争最后还是诞生了现在最强大的帝国,我甚至在ENIGMA2的《SILENT WARRIOR》歌声中听到对这场战争的控诉:在以上帝的名义的战争中,白人改变了一切,告诉我,那是否是对的?他们为黄金而战,他们改变了时空,告诉我为什么?(上帝英文GODS,黄金GOLD。)

当然就象电影《天煞》中花旗国总统时髦地领袖地球文明,他说我们将为人类的生存而战,所以很多的PC GAME战争游戏就一直围绕着这个主题作文章。在《魔鬼争霸Ⅱ》中人类和魔兽双方都在为自己的生存而战,为了自己的生存,就一定得将对方完全从大地上消灭,然而捍卫人类命运的使命感在游戏中非常薄弱,从这点来看《魔鬼争霸Ⅱ》不如《终极动员令》,而且它的音乐过分单调,欧洲中世纪的军乐尽管激昂有力,但缺少更多的旋律来演绎这场战争的内涵。

我们在现在还在时时谈论战争,从美国的航空母舰、隐形战斗机谈论到中国的长征火箭,甚至曾经有朋友建议制作些八年抗战的PC GAME,但如果制作战争游戏我们就无法躲避撕杀、鲜血,我清楚地看到那个太阳旗的国家一再在制作的PC GAME中幻想改变失败的历史,他们在年青人的精神上希望通过PC GAME让他们忘记失败的那段过去,让他们麻醉在PC GAME的胜利中,那么我们这个胜利的国家又应该让我们的少年如何在PC GAME中来认识战争?难道仅仅是杀几个鬼子解解气吗?

我们的文化记载了无数的战争,翻开《史记》或者是《资治通鉴》,里面更多的记载便是战争,而英雄们曾经对战争有过辉煌的演示和解说,就象汉朝将领陈汤说的:"谁敢欺负强大的中国,距离再远,也必诛杀!"

噢,又是黄昏,看到蝴蝶被坦克的履带声吓得惊慌飞起,看到火焰坦克向居民喷射出毁灭的火焰,我想我又准备战斗了。

球场英雄

我最喜爱看的体育比赛应该是足球和网球,我喜欢古力特那种冲锋陷阵的气势,就象GID的长毛象坦克一样横冲直撞,也喜欢巴斯滕抽射出一道犹如NOD的激光武器一样让人心寒的冷电。当然如果仅以个而言,我更欣赏桑普拉斯全面的网球技术和他坚韧不拔的意志,这么多年来,一旦四大满贯的网球比赛开始,我就跟随着世界各地的时钟坐在大厅的沙发上看着他的脚步和抽击。

有时总在想,如果人生重新再来,说不定我会立志成为一个足球或者网球运动员,前者能够为国家杀敌立功,后者能够找到自己的价值,当然那不只是黄金。而PC GAME总在为我们提供这些人生的体验,尽管它

游者手记选

并非完全真实。

其实我个倒是非常欣赏96年的《中国球王》这套体育PC GAME,因为它能够为玩家提供一段足球人生,尽管游戏的整体设计不是那么好,但你还是能够从中找到当一个足球运动员的感觉。而相对来说,无论是热了一年的《FIFA96》,还是刚刚刮起旋风的《FIFA97》,这种实现个人人生梦想的体验就薄弱很多,毕竟一款成功的体育游戏不能有太多的养成成份,《FIFA》系列追求的是更真实的动作效果、各种高超技巧的应用、各种球艺流派的风格、各种综合效果的处理。《FIFA》系列游戏追求整体的真实,反而忽略了个人的真实,试想谁能够时而成为巴雷西稳如泰山般防守在后场,又时而化身为罗马里奥锐不可挡地冲击对方的防线,不过玩家们还是觉得这样的角色转换实在过瘾。

每次看到中国队输球,都会在PC GAME中将这些名将统领在自己麾下,然后带领他们将巴西、意大利等队教训一下才能心里平衡。再看看报纸上各个行家都在那里指手划脚大有恨不得自己上场一试的欲望,这才体会鲁迅先生笔下的阿Q所指。

我喜欢打网球,96年有款非常出名的网球游戏《VR TENNIS96》,制作的风格类似EA的《FIFA》系列。多赛程(包括四大公开赛)、多战术、多人联线、多选手选择的设计至少不能让我玩得很开心,原因是我清楚每一次真实抽击中的力量和速度,那种快感绝非轻按键盘可以代替的。忽然想,如果人生真的能有一段类似武侠小说中的旅程,那么这位旅行者还有没有兴趣坐在PC GAME旁玩RPC?

其实无论是《FIFA》系列还是《VRTENNIS96》,其最失败的地方就是没有英雄,无论是闪电般照亮天地又瞬息间消失的英雄,又或者是宛如明星般永恒不变的英雄,在这些体育游戏中你都无法找到了无法将自身融在其中。

听说在漫长的七年中,我们将无法玩到由中国人设计的关于甲A题材的足球游戏,也想过这七年之后会不会是十七年、七十年,更想过当我们年少或者年老的球员成为英雄时,也许在PC GAME中,我们只能是在《FIFA》系列中的角色中看到他们,不过我倒更觉得这次事件中我们丢失的只是一块招牌,而不是文化和精神。

体育的焦点在于英雄,体育的精神在于英雄们创造奇迹的瞬间,我很欣赏日本人在体育卡通片上的想象力,一部<男儿当入樽>的确看得我非常激动,也看到这部卡通片播放后,成群的小学生在篮球框下抱着大篮球投篮。也许我们这代人的确不能成为英雄,但这些孩子们中的某一个将来或者会成为耀眼的明星。

如果说体育游戏的内涵是一种体验和激励的话,那么我想无论哪家公司用多少美金也无法将这种体验和激励的内涵买下。

我是个徙步的旅行者,我总爱看着英雄的传说飘扬在风中夕阳中,我想他们一定非常喜欢对自己说:“是,我能做得到!”无论是巴斯滕的临门劲射还是桑普拉斯的强力发球,在他们的潜意识中已肯定了这一击的结果。

从技术来看,《FIFA97》、《VR TENNS96》的确显示了高超的技术,我的一位朋友甚至认为它已是无懈可击了,但我什么也没有说。

人的感情真是奇怪,尤其将这种情感放到游戏中时就更加奇怪,有时候你希望自己能够无所不为,有时又希望自己无所不能,而更多的时候是希望自己能够成为英雄。而英雄的概念在PC GAME中是最模糊的,象《DOOM》、《DUKE3D》中的英雄就比较有争议,当然你可以说如果人类到了生存线的边缘,我们在无从选择的情况下只能这样残酷地进行厮杀和反抗。然而事实上如果任何国家敢侵略我们领土的话,我们也会拿起武器和他们厮杀,但是否应该让我们现在就体验这种厮杀的感觉?从这点来说,我觉得在体育游戏中寻找英雄感觉相对来说健康得多,这是这个星期玩了几款球赛游戏后的感觉。

昨天晚上玩了几个小时的《VR TENNIS96》,今天早上便起个早找几个朋友到网球上较量真格的,结果发现自己失误率猛然增高许多。朋友诧异地看着我,可能奇怪我为什么敢于做那么凶猛和高难度的抽击和发球,我想在《VR TENNIS96》中做这样的动作实在太简单了,毕竟那只是游戏。

如果人生可以重新选择,我真的很想成为一位网球运动员,成为英雄。

天使的大陆

介绍我玩《天使帝国》的是一位女性,那是在很久前我去一家电脑公司拷游戏(说出来有些不好意思,但我现在的私人收藏中已有这款游戏的正版),一位小姐推荐最新的《天使帝国》,那时自己好象刚刚将《三国演义》和《侠客英雄传》玩得不能再玩了,所以就想看看这款《天使帝国》如何。

那时的PC GAME大都支持黑白单显,《天使帝国》也不例外,尽管现在回头来看单显的效果和彩显相比简直是天壤之别,但如果你手上只有单显,那么你会为发现一款支持单显的游戏而手舞足蹈的,当时我就是如此,尤其是发现一款精彩的好游戏,那么足够你慢慢享受几个星期了。

《天使帝国》实在太精彩了,尽管一修女性的大陆所产生的战争不外乎两者的争霸过程,善良的国家弱小、凶恶的国家强大,但《天使帝国》的剧情非常美丽和悲壮,图形的制作即使在单显上都是不错的。

开始很不幸的是我似乎从未接触过这种战棋类型的游戏,所以第一场战役结束后我被对方击败,但游戏第一关的剧情无论胜负都可以继续,所以我的天使们主尽管身处险境,但依旧在玛姬骑士兵团的救援逃出了险境,以后每一场战役对我来说都非常吃力,我无法协调部队的速度,也无法让天使战士们获取更多的经验,结果几场战役下来我的天使部队中除了几个强大的战士外,其余的都是非常脆弱。当我的天使军团和玛姬的骑士

游者手记选

军团回合后，战争更加残酷，最让我难忘的是当玛姬为了国家而去行刺敌国国王，结果失手被擒，当时我已战斗到凌晨三时，但为了将玛姬救回来我再次投入战斗，然而经过一场血仗后，胜利的我发现玛姬被敌人杀害了，此时我只觉得怒火中烧，于是一口气将战火伸展到敌国的都城，那场最后的战役简直是场噩梦，我尝试无数次攻击都失败，最后研究地形才找到一块狭窄通道用来构筑防线，结果我在连续十多个小时的战斗后将敌人击败，让天使的大陆获得了光明和和平，当时看着爆机画面时，心中充满了对那个天使世界的留恋。

现在想想十分喜欢那段旅程的光明，因为我可以反复在一段旅程中寻找更多的东西和感觉，第二次玩《天使帝国》的感觉就不同了，有了些经验后我在第一场战役就取得胜利，结果获得了敌人弓箭手拉朵娜的加入，随后的战役我开始学习战术和阵形的运用，研究战斗时机和速度的辅助，再琢磨职业的分配方案和升级途径，结果我在半个月的时间内将游戏的所有分支线路全部打完，很多剧情是多线式发展的，而所有的失败我都尝试过，当然，最后的胜利肯定还是属于我的，但唯一感到遗憾的是无论如何，玛姬都无法复活。

那时我使用的是 286－1MB RAM 的 PC，没有声卡，靠 PC SPEAKER 发出一点声音，但效果还不错（当时的《侠影记》、《三国演义》中 PC SPEAKET 处理语音的效果非常惊人），由于战棋游戏对 PC 速度有一定的要求，因为游戏的进程是等我布局完成后再等敌人布局，敌人的数量非常庞大，所以她们布局的时间也非常漫长，当时我玩这款游戏时开始是拿本书放在身边看，不过在《天使帝国》最后关中敌人布局一轮的时间够我洗个澡回来，但问题是我不能反复洗澡，所以便想了个方法－－抄写宋词，这样总算让等待变得不是那么痛苦。在彩显的 386－4MBRAM 的 PC 上复习一遍就爽快多了，在 486－8MBRAM 的机器上再复习一遍更加痛快，但随之而来的问题是发现显卡有过热现象，以致于电脑频频死机，于是我就在夏天打开机箱盖让风扇朝着显示卡吹，这样总算延迟了死机的周期，最后将显示卡升级后我也再没有玩过《天使帝国》，不知 PENTIUM－133 下的速度又如何。

由于《天使帝国》中的传说如此美丽，所以《天使帝国Ⅱ》同样吸引了我，故事的情节发展按照这些传说故事的惯例来到异次元时空，但我始终不明白为什么那个冒失的魔法师要将女王带到更加危险的异次元大陆中去，尽管如此，在天使的大陆上平息战乱已成为我的使命，所以我便带领着偷懒的战士（说她们偷懒是因为她们在以前战役中的经验和职业全消失了）再次投入战斗，而且这次的战役出奇地漫长，当我战斗到异次元的世界中经历了无数残酷的战役后，游戏便发展成步步为战的情况，无论登上一层塔或者跨越一个山谷，都是一场恶战，如果没有冰封术的存在，我的天使军团在敌人的人海战术下简直无法招架，当异次元的战役结束后我以为游戏会结束，但战火再次燃烧到天使的大陆，而且女王也成为战斗的对象，在大陆的战斗结束后我想这次总该偃旗息鼓了，谁知在祭典玛姬的陵园中，敌人的灵魂以数倍于我的兵力前来复仇，同样这是一场噩梦般的大型战役，能够在没有失败的情况下解决战斗，我想真的不是那么容易，后来发现游戏完全没有分支，单线的剧情比不上前作精彩，而且很多细节存在不合理的现象，但《天使帝国Ⅱ》还是合格的。

在这里我回顾《天使帝国》的旅程是因为怀念那种感觉，那种在游戏中挖掘内涵的感觉，很可惜现在这种感觉越来越少。

感谢你，我的朋友

曾经在《老兵的黄昏》中提到过《Command & Conquer》（简称 C&C）这款即时战斗游戏，中文中无论是将它翻译成《征服与毁灭》还是《终极动员令》，而对我个人来说，《Command & Conquer》就是《Command & Conquer》，而且不要当我面对我说《魔兽争霸Ⅱ》比《Command & Conquer》精彩，那样会爆发一场争论。

尽管我的英文能力很差，但我还是无数次在《DuneⅡ》的战火中得到洗礼，这得感谢我的位朋友对我的鼓励，他对我说玩《DuneⅡ》这类游戏并不需要太好英文能力。我相信没有他的鼓励，我最起码得在数年后才能来到这个战场。

随着时间的推延，我们的战场越来越激烈和辽阔，我们可以用各种通讯、网络工具和遥远的伙伴进行战斗，但慢慢的我在这咱无止境的战斗中多少感到有些疲累和疑惑，尤其是看到某些曾经喜欢找我谈论 PC GAME 的朋友渐渐因为害怕与我战斗而避开我时，这种心情就特别失落。

我在自己的家中铺设了一个非常简易的 PC GAME 网络，这些都是近两年来升级淘汰的产物，四部 Pentium－90 以上级别的 PC 放置在四间房间中，曾经这个网络带给我们多少话题和快乐，但看着它现在渐渐被冷落。有人说自己特别喜欢竞争，这就像大学生时代的辩论会，有些雄心勃勃的少年会说自己感到竞争才能让他不断进取，但我现在相信这种竞争是多么累；曾经以为击败朋友是一件让人感到开心的事，但现在才发现自己完全错了。

现在想起那位曾经将我带入《DuneⅡ》的战场的朋友，我曾经在一个小时内用非常霸道的野狼战术将他连续击败了五次，那时尽管我十分兴奋和得意，但从此他再也没有和我玩过《Command & Conquer》。所以当我终于明白了一些做人的道理后，我便约他来一同加入《Command & Conquer:

游者手记选

REDALERT》的战场，也许是因为老朋友好久没有见过面了，所以就有了一场让我永远无法忘记的战役。

那次我和我的朋友在尝试一种新的战斗形式，以两个人的力量对抗三股电脑的势力，那是场非常残酷的战争，我希望大家可以尝试一下其中的滋味，当你遭受到电脑两、三方的力量夹击时，你会感到特别地孤独和无奈，而那时你可能会渴望看到朋友的援助出现在你的阵地。

在这场人机对战中，我们的配合非常好，也许我们都明白速度的力量，所以我们的力量始终能够保持集中，然后痛击敌人。当我看到朋友的二十辆坦克慢慢靠近我的基地时，我便向他发出了守卫我的基地的请求，他也答应了。于是我带领我的坦克群向敌人某方的基地发动攻击。

战斗是非常残酷的，进攻注定要付出代价，所以我在经过两轮攻击后才取得一个战役的胜利，消灭了一个敌人，而当我再次聚集力量攻击第二个目标时，忽然发现了敌人的基地非常空虚，几乎没有什么机动部队。这下我知道不妙，因为敌人的机动力量肯定在攻击我们，我看我自己的基地，一切都是风平浪静，朋友的二十辆坦克还是帮我防守着空虚的基地，但我已隐约知道了危机已经产生。

这是我至今玩过的最惨痛的战役，我向敌人的基地发动一轮轮攻击，力图将它的攻击力量牵制住。当我最后将它消灭后，再沿着敌人曾经一路战斗的痕迹赶到朋友的基地时，才发现他现在只剩下一座建筑和两、三辆坦克。我再看自己的基地，朋友的二十多辆坦克还是帮我防守着基地，至始至终他就没有撤回过一辆坦克来防守自己的基地，在这刹那间，我感到一种从未在 PC GAME 的世界中有过的感动和感激，这是我终生难忘的一场战役。

我似乎隐约明白了什么是真正的友谊，什么是承诺，什么是帮助，什么是无私的奉献，那一刻我想得特别多，我忽然发现那个曾经年少轻狂的小子在自己的朋友面前是那么渺小。

现在我几乎很少和其它玩家和朋友玩对抗性的对战模式，如果你还怀念那个战场，那么为何不保留一些合作的记忆给自己？外国人老是说我们中国人不会合作，但我绝不会承认。在这里我想对我的朋友说：“感谢你，我的朋友！”

天籁

有时也有这样的兴致，就是一边一写有关 PC GAME 的文章，一边将 PC GAME 的音乐放来听。现在有不少 PC GAME 直接支持 CD 播放功能，这样就为我播放音乐带来方便；但如果某些游戏的音乐实在精彩但又不提供 CD 音轨，那么只能动用磁带这样的东西了。好在我的 PC 连接在卧室的 AIWA 组合音响上，我只要在《Command & Conquer》的战役中将敌人打得毫无还手之力，然后就可以播放音轨，然后将游戏的所有音乐录在磁带上，但我这里所谈论的只是 CD 音轨。

在我们的游戏生涯中，有四款 PC GAME 的音乐带给我极大的震撼，那就是《倚天屠龙记》、《仙剑奇侠传》、《Command & Conquer：重回杀戮战场》以及日本光荣的《三国志》系列。

如果你曾经在 1993 年购买了 CDROM，如果你曾经在 1994 年拿到《倚天屠龙记》的光碟版本，那么你一定会深深地喜欢上游戏光碟中所刻录的主题曲音轨。那时我真的为这段音乐而感动，激昂但又夹着哀婉的旋律，顿时将张无忌这个角色的悲剧性格入木三分地刻画出来，那是我第一次在 CDGAME 上接触到 CD 音轨，而且又是那么感人。

很遗憾《Command & Conquer》是没有 CD 音轨的，否则我保证我一定会在 2 张的基础上再多消耗几张光碟。在《Command & Conquer：重回杀戮战场》我们可以听到 7 首可以直接播放的 CD 音轨。然而弟弟告诉我说感觉上反而不如前作的音乐，但我的意见却恰恰相反。其实不知大家有没有感觉到游戏中最紧张的不是战斗的场面，而是安静的时刻，那种平静的感觉让人感到呼吸都是热的，所以我反而非常喜欢 CD 音轨中所表现出来的那种宁静和深沉的气氛，那会给我带来无限的遐想，尤其在夜深人静的时候。也许在那时我的嘴角正带着一丝笑意－－战斗即将开始。此外这张光碟中的音乐在摇滚乐上显得比较急促和随意，可能象征着对未来的一迷茫和骚动。所以我觉得七首音轨都非常优秀，同样证明 Westwood 突破自身的能力。

在这里谈论《三国志》的音乐（包括《三国志Ⅴ》和《三国孔明传》实在有些很特别的感觉，《三国志》系统的 CD 音轨质量参差不齐，有时写得非常动听，有的则显得一般，而且有偷工减料的嫌疑。如果和《三国演义Ⅱ》相比，我认为后者的主题曲和战斗曲写得很有气势，但其它曲子形如儿戏，我曾经对朋友笑说游戏在菜单模式下的音乐更像是逛菜场，这对游戏的整体来说是非常致使的。《三国孔明传》表现的是孔明鞠躬尽瘁的戎马一生，所以游戏的音乐主题应该是积极进取的雄心、残酷命运的冷笑、几分浪漫的幻想所交织在一起的。而在《三国志》系列的不少 CD 音轨上，我的确能够感觉到与诸葛先生接近了几分，所以一口气苦战两天完成了恢复汉室的宏愿。此外让我感到可惜的是游戏采用的音轨播放方式实在有些可恨，由于菜单的转换而经常更换曲子反而减少了音乐的魅力。

至于《仙剑奇侠传》的 CD 音乐，我在很我文章上都谈论过了，我最喜欢曲子中那首《雨》的音乐，那是游戏中鲜有的带有几分快乐的曲子，就像溪流在山涧中欢快地流淌，又像是少女坐在屋前聆听着春雨，思想的是美好而又短暂的时光。

游者手记选

三国情结

读小学时，时常留连在回家路上的新华书店橱窗，望着里面摆放整齐的《三国演义》连环画册，全套48册（当时精简了12册）。价格是8.48元，那对当时没有一分零用钱的我来说，这几乎是个天文数字般的价格，所以我只能每次路过书店时奢望着它们，盼望着什么时候可以拥有一套......

小学四年级时，翻开家里的书柜，发现有父亲托亲戚从香港带回来的《三国演义》、《水浒传》、《西游记》和《红楼梦》，虽然是直版繁体字，但我还是将它啃了无数遍，以至于我以后的学生生涯中经常被语文老师批评："梁怿伟，为什么你又写繁体字了，这，这，这，全重写......"

学业结束后的我开始拥有了一部PC机，8088的CPU，一个星期后升级到286，三个月后花千把块加个20MB的硬盘，那时玩的PC GAME大都是无聊，至少那些类型游戏不是我所喜欢的，直到1992年我在单色显示器上运行了《三国演义》。记得当时买不到正版的游戏（相信也买不起），所以每次启动都得对密码表，天晓得手中的密码表是复印多少版后的产物，所以有部分看不清想，所以往往得尝试启动多次才能在清晰的密码区找到密码进入游戏，但即使如此，我还是将这款游戏介绍给朋友，于是我的密码表又给复印了一次。

现在我已玩过数十款的三国游戏，自己也拥有多达十多套的正版三国游戏，同时单只中国台湾地区每年就能生产十款以上的三国游戏，我只能感叹这些英雄如此跑场演出，是否感到疲劳。

其实中国人向来是喜欢失败的英雄的，比如关羽，他硬是能以一个因狂妄而招致失败的将领形象成为中国人的武者灵魂，而一生谨慎大业未成的诸葛孔明也成为中国人的智者之神，而那些建立盖世功绩的英雄比如陈汤、王猛、张居正反而被人遗忘，这其中到底是什么原因呢？我在每次进入三国这个特定的旅程中都在反复问自己。

其实现在的我较玄德公更喜欢孟德先生，他狡诈但不失坦诚，他好疑但不失谋断，他狂妄但不失谦逊，他横戈但不失文采，他一生雄心勃勃但对君王之位又视若等闲，这样的胸襟才是真正的英雄，也只有他才能在三国赤壁对月长歌。而我总在想，如果在这场战役中他能够获胜的话，那么历史的笔可能会对他作出完美无暇的评价，从这点来看，他反而是三国中最大的悲剧。

然而我喜欢刘备、关羽、张飞、赵云、诸葛先生这样一个整体，我认为三国的最大魅力就在于这几个人之间的友情，尽管我们可以理解成忠君思想，但我相信《三国演义》的最大成功之处是在细节处刻画出英雄的感情。关云长过五关斩六将，张翼德击鼓战古城，赵子龙血战长坂坡，刘备掷儿慰将军等情节将他们的感情和他们的个性完全地表露了出来，此外三顾茅庐、白帝托孤、五丈落星等情节都写得催人泪下。

然而，我在PC GAME中有关三国旅程中似乎无法体会到任何的情感，在我眼里的将领通常只代表一串数字，战斗95、谋略90、政治80、魅力80等等，于是他们不再是有血有肉的人物，而只是一串特定的数字，这些过分数字化的过程便是三国游戏的最大致命弱点。所以我们不用期望《三国志Ⅵ》还能够有什么进步，只要它还是一款过分依赖的数字的游戏的话，那么他注定进步有限。从这点来看，三国游戏的魅力还远远没有被制作者开发出来，所以大家不妨继续三国三国。

忽然想起自己在这旅程中仿佛经常被一些大型的海报吸引，上面写着三国某某游戏，于是我便会过去看看，原来《三国演义》早成为共享的广告牌，不管战棋、策略、即时战争、战棋、棋盘、动作、格斗都可以挂这块招牌。

现在我很少会在广告牌停留，因为我对《三国演义》的感情已经被埋在了心里的一个角落，也许有一天，有一款三国游戏能够将它挖掘。

步行者

步行者大都身手矫健，比如1992年的《波斯王子》中的王子，就得依靠超人的跳跃功夫在迷宫的世界中解救公主，相信不少玩家都没少练习一下身手。不久在《归来的闪电》中我们的步行者又以潇洒的滚翻着实迷倒了不少步行者玩家。然而从此，步行者的脚步便从2D的平面向3D立体的空间。

《鬼屋魔影》系列倒不失为步行者喜欢去的地方，不过偏重于谜语成分，大大挫折了步行者潇洒的步伐，我们不得不在常常在冥思苦想中寻找一些莫名其妙的物品，即使偶尔想挥动一下拳脚，但也马上被敌人无穷的火力打得一肚子怨气，于

游者手记选

是祭起整人专家的番天印，拿着火枪到处找人（鬼）出气，再像一只无头苍蝇一样到处乱撞乱抄，全没一点步行者应该有的沉稳、冷静的气质。

这时我们忽然看到一个非常有趣的步行者，他的样子有些呆傻，步伐也有些蹒跚，但就是这样一路福星高照居然杀透重围，这个小哥大的历险创造了《双子星传奇》的辉煌，同时也让步行者进入另一个世界。

《归来的闪电》续作《神出鬼没》（遁入黑暗）中的步行者依旧以翻滚来躲避敌人的火力，我们的步行者这次进入豪华的3D空间中来施展他多面的才华，我们可以从他疲惫的身影中发现，这种步行方式还真的够累。

《十字军》中那位永不知悔的战士同样也是一名步行者，尽管他有不错的弹跳能力而且经常会露上一手，但似乎他在前进的道路上依仗的是更多、更强、更科技的武器，声光十足的爆炸掩盖了步行者的呼吸，摧毁取代了前进，从这点来看这位步行者似乎更像是一名毁灭者。

《时空特遣队》中的步行者在身手和脚步上都达到登峰造极的高度，无论是在原始的山颠，还是在现代的废墟，或者是遥远的未来和苍茫的大海，我们的步行者时时让人感觉到他的力量，他的脚步不但走过历史的种种文明，而且将文明的历史永远挽留，这是步行者的执着。

现在我们或者更欣赏《古墓丽影》中的那位美丽的女士，她的身手异常灵活，进入的空间也更加真实和华丽，然而这段旅程无法让人特别心动的是游戏的外在表现将内涵完全掩盖，我们会为山水的刻画技巧而惊叹，但却没有多少着急的忧虑，这也就是说我们无法将自己投入到步行者身上去感觉她的脚步。

至于《暗黑破坏神》中的步行者实在有太多的战斗像噩梦一样缠绕着他，他似乎陷入了无止境的战斗中而无法自拔，当然为了强大，他也似乎愿意以这样的方式来锻炼自己，但步行者的脚步下如果全是鲜血的话，那么这段步行者的旅程便显得有些无奈。

其实步行者也是蛮孤独的，阴森的迷宫、万丈深渊、杀人的陷阱都是步行者时时得提防的敌人，至于枪林弹雨的厮杀和刀光剑影的搏斗，那更是家常便饭，更要命的是有时时间更象是阎王的催命钟一样让你焦虑万分，也许此时你会想到一个同样是步行者的朋友会出现在你面前。

现在在网络路上我们可以，遭遇到这样的一些步行者，然而人类为利益而互相杀戮的丑恶一面同样在这些步行者之间展开，为了生存，《暗黑破坏神》所在网路上已有吸血鬼那样的恶魔存在，他们在其它同伴的身上榨取经验和力量，然后让自己成为暗黑中最强大的破坏神，像这样的步行者，已走进了黑暗中，他将自己人性中最暴力、啊贪婪的一面释放，他也从一保步行者变成一个魔头。忽然想到不久的将来步行者的确可以在网路上的世界中考验自己，但这个世界应该有善良和正义的一面，如果这个世界只追求数字和力量的话，那么我相信更多的步行者会拒绝进入这个只有邪恶的世界，不是因为恐惧，而是因为不屑。

步行者虽然孤独，但他的脚步永远都是迈向光明和正义，而光明和正义的根源还是在每个玩家的心中。

悲壮和浪漫

中国向来喜欢悲壮的英雄，比如关羽、岳飞、诸葛孔明等，尤其每个改朝换代的断层，往往会涌现无数的悲剧性英雄，所以让更多的龙的传人常常为之唏嘘。而《三国演义》便是悲剧英雄聚集的时空，早期的刘关张到最后的姜维、邓艾、钟会等人无论胜负，都以悲剧的下场而告终，而复兴汉室的梦想也最终在悲壮的旋律中化为少多了泡沫被长江之水冲去。

华夏历史长河中不乏浪漫者，然而盛唐的太白浪漫文化对龙的传人来看实在过于飘渺不可及，所以我们现在似乎谈论的更多的是现实。

然而有个民族，他的文化虽然和汉唐相连，他同样在自己的文化中书写着一个个悲壮的故事，但他们似乎更善于浪漫地去幻想。

我小时候喜欢《银河英雄传说》这个在东瀛几乎无人不晓的故事，而且非常喜欢里面的主人公“天才的杨”杨威利，他是一位天才的少年军事家，但却从心底深处憎恨战争。在故事的原背景中“常胜的天才”莱因哈特和“不败的魔术师”杨威利针锋相对，在广阔的银河系中一较胜负，这情节不正和《三国演义》一样，只是其剧情的发展时空在未来。

总觉得东瀛的少年文化（包括卡通、漫画、GAME）中有很多东西能够激励少年的斗志，我常常为《男儿当入樽》的情节和插曲感动，并且在那时告诉自己我一定会做些什么的。当你看到他们的少年文化中那种英雄的悲壮故事，无论是胜或者是负，无论是生或者是死，他们已经完成了自己的使命，就像《八犬侠义传》一个个倒下的英雄一样，死得其所。

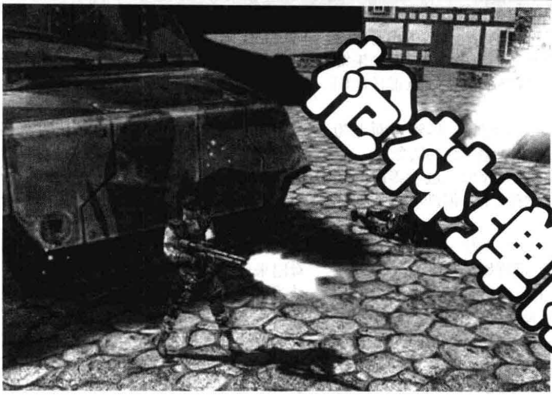
我们喜欢《三国演义》是因为这是中国难得一见的悲壮和浪漫相结合的故事，虽然如悲剧人物吕布，但也有风仪亭的爱情故事，有辕门射 戟的智慧和义气；然而不久我们的历史就成了一部胜者为王的御书，上面只记载了胜者的功勋，而败者如窦建德、陈友谅、张士诚者尽管在反抗暴政、驱除外寇的战斗中出过力，但到头来就成为贼寇之流，永远在史书中不见天日。

所以我非常喜欢《三国志英杰传》，这套游戏充分体现了东瀛文化中浪漫的一面，让玩家用自己的谋略改变历史。同样在《三国志孔明传》中，当我驾驶着历史长车出祈山来到五丈原时，游戏安排了孔明病逝的历史悲剧情节，但我相信东瀛人一定会在这里发挥他们的浪漫想象力，果然死诸葛吓死活司马的一段被人改编成一段浪漫的幻想，当时我忽然感到热血沸腾，顿时整顿军马连夜爆机。

经常会为东瀛的一些PC GAME而感到感动，比如《三国志》系列、《银河英雄传说》系列、《魔域传说》系列、《特勤机甲队》系列，这些PC GAME制作严谨，时时能够在游戏的细节中制作出感人的东西。比如《银河英雄传说》系列中的战斗就是勇气和胆略的较量，而《特勤机甲队》则是一段艰难的战斗岁月，其实对一款成功的PC GAME来说，悲壮和浪漫始终是它的灵魂，没有付出代价的成功和没有情感的岁月又是谁愿意享受的。

游者手记选

枪林弹雨



曾经最喜欢的游戏方式是在《Command & Conquer》的瓶颈地形中布置强大的层层防线，然后为他们加载强大的远程火力，然后在一旁做其它事，看着敌人为了争夺资源而派出的敢死队在我防线发出的强大火力面前一个个倒下，心里说不出有多痛快，所以有时往往晚上开着电脑睡一觉醒来发现敌人死亡过千，这更是让我兴奋不已，以致清晨拜访的朋友低声说了名－－"神经病！"

其实我后来分析自己心理可能是某些报复心在作怪，因为我们这些 PC GAME 玩家大多数在敌人的枪林弹雨苟延残喘，所以难得有机会让敌人领教一下枪林弹雨的滋味，也算是一种心理平衡吧。

说到枪林弹雨，我自己认为可能再也没有比射击游戏更可怕的游戏，这倒不是我不擅长这种类型的游戏，而是我实在太勇敢了，明明有回旋的余地，但我还是本能地往敌人的炮弹上撞，这也不能不说是一种勇敢。

有必要说明一点，这里说的射击游戏相对狭窄，不包括第一人称和类似模拟的射击游戏，而只是指横向、纵向卷轴，或者3D场景卷轴的射击游戏，也就是说你可以在整个屏幕上看到自己所操纵的战斗单位的全部实体。

其实我们在任天堂的红白机中早就领教了这种射击游戏，比如小型的《坦克大战》、《火凤凰》和大型的《究极虎》都是这种类型的游戏，尤其后者会让玩家深深地体会到什么是枪林弹雨，你会看么多如牛毛的敌人出现，地上的坦克、天上的战机、建筑上的炮塔、战舰上的导弹。总之，各种圆的、方的、火焰状的、闪光发亮的弹药都向你射来，而且不少炮弹还会散成更多的小炮弹，于是你便得在这样的情况下躲避和射击，想想这实在有此可怕，但我却非常喜欢玩这类游戏，而且依旧是通往不求上进直前。

PC GAME 中的真正卷轴射击游戏数量不是很多，记忆中有《幻象雷电》、《雷电威龙》、《诺瓦风暴》这样三款让我记录在游记的精品中。

《幻象雷电》是台湾制作的一款非常不错的射击游戏，虽然打多了会有厌烦的感觉，但以当时的水准能够制作出这样一款能够让玩家有激情打爆它的游戏，的确是非常难得的。

《雷电威龙》是款非常经典的纵向卷轴射击游戏，这款游戏的制作水准极高，它是我 1994、1995 年在硬盘中的保留游戏之一，各种声光效果惊人，而且武器多种多样，卷轴场面华丽壮观，加上各种滑稽、奇怪的游戏方式，实在让人百玩不厌。

《诺瓦风暴》是 1994 年的射击游戏，它用豪华的 3D 卷轴场面来构筑游戏的战场，所以第一眼就将我看呆了，而且这款游戏更加奇怪的是在中国非常慢热，一直到 1995 年底 1996 年初才看到玩家开始寻找这款射击游戏。

不 PC 上的射击游戏也一样是枪林弹雨的战场，然而问题是我们手中的操纵界面似乎远不及 TV 游戏器那么简单，键盘是个反应缓慢的东西，而且玩射击游戏的键盘一般会短命不少鼠标操作实在太灵活了，而且不是所有游戏都支持游戏杆得掏腰包，而且游戏杆的操作也需要适应过程。所以 PC GAME 中射击游戏的枪林弹雨带给我更大的烦恼，苦恼的我只能祭起番天印－－修改工具将游戏改成不死版，然后在此勇往直前绝不回头(别说我耍赖，没有真本事，我喜欢的就是那种铁金刚的感觉)。

其实射击游戏是种非常简单的游戏，但却更需要耐心，我见过玩射击游戏的高手大都有坚韧的性情，他们能够将一款游戏的某些环节反复打上千遍，以致对敌人的出来时间、顺序、方向以及枪林弹雨中的死角位置都知道得一清二楚，这是我万万做不到的。

现在很少的 PC GAME 上看到好的卷轴射击游戏了，相反 PS、SS 机上的射击游戏场面更加热闹，同样火力也更加凶猛和迅疾。

也许类似《Command & Conquer》这样的游戏之所以能够在现在的 PC GAME 界如此流行，就因为玩家可以在承受了敌人的一轮枪林弹雨的攻击后，同样有机会将更多的枪林弹雨投到敌人的头上。

遥远的大陆

有很多遥远的星球，他们类似我们的地球，一样有天空、有海洋、有山河还有居住在上面的生命－－大都和人类一样，有时可能会有两只长耳朵。

大陆的人类也爱好和平，当然有暴政，有战争，有贪婪和死亡。大陆也有他们的神，有他的魔王，他们同样使用刀剑和弓箭战斗，不过他们对魔法也相当推崇，成为他们战斗和统治的武器之一。

现在我们有很多的机会去接触这块遥远的大陆，或者穿越时空，或者化身为大陆的王子，而这样的故事我们经历了很多很多。

当黑暗降临时，就会出现战斗的勇士，他可能是王子，可能是平凡的战士，无论是为了炎龙骑士的光荣还是自由战士的理想，他们身边都会得到各种男女老少的战士和术士的帮助。如果我回头看着游者路程，记忆中会深深地出现《炎龙骑士团》、《七英雄物语Ⅱ》以及《超时空英雄传说

游者手记选

Ⅱ复仇魔神》这三段发生在遥远大陆的传奇。

说喜欢《炎龙骑士团Ⅱ》倒不如说我更加喜欢《炎龙骑士团》,记得那时中文战棋游戏的数量很少,所以在《炎龙骑士团》中为了王子的复国大业和战胜黑暗的魔神,于是便展开了战斗的旅程,让我感动的是三武圣的死亡;而在《炎龙骑士团Ⅱ》中,我们的另一位王子忽然变得非常调皮,似乎他个人更加喜欢管闲事和到处打架,较为苦涩的剧情让我全然不知道这一路跋涉的意义,当然敌人的头上是插着写明"魔鬼"、"坏蛋"标签的,所以一路的战斗自然是正义的,尽管游戏最后安排男女主角分离的情节有些动人,不过太牵强了。

《七英雄物语Ⅱ》是款非常动人的游戏,尤其是角色鲜明的性格足可以让玩家充分享受他们的魅力和分担他们的忧愁。这七个英雄的出身尽管不同,而且都有着自身的缺点,但如果细心分析可以发现他们的优缺点正是他们的魅力所在。

凯　　雇佣兵　尽管表面上为金钱而战斗,但却有着坚强的信念。

蕾莉　　女教师　过于善良的本性原本不是个好战士,但却不怕任何威胁。

拉娜　　女巫师　没有信心限制了她的能力,然而好她刻苦修练。

阿修力士　精灵　憎恨人类但却无比地热爱生命。

齐力　　小偷　调皮爱偷东西,不过十分善良可爱。

汀娜　　骑士长　尽管性格直爽,但却拥有骑士的美德和无比的勇气。

利伯尔　　老骑士　感情上曾经失意过,但始终都是个真正的骑士。

在《七英雄物语Ⅱ》的旅程中,我能够时时感受到这七位英雄的个性,所以对他们中的任何一位都多少有些情感,这点是《炎龙骑士团》系列远远无法相比的,两者的区别就像是入口的美酒和白开水一般。

如果以游者的情感而言,《超时空英雄传说Ⅱ复仇魔神》的卖点应该是游戏结局的感情分歧,而不是SVGA的豪华场面。从这点来看,台湾方面的确做出了一点努力,但人物的个性渲染得还是不够。其实从游戏的设计任务来看,我们很容易看出来《七英雄物语Ⅱ》中的不少情节都是为了渲染角色的个性而设计的,有表现真诚友情的,有表现人类牺牲精神的,有表现无私勇气的。在这点上《超时空英雄传说Ⅱ复仇魔神》的剧情还是显得过于叙事话。

关于遥远大陆的故事和传奇永远都不会停止,对游者来说,那里永远都是恬静和梦幻般的地方。

燃烧的银河

小时候有段日子特别喜欢看科学幻想小说,其中特别喜欢《星球大战》系列和其主角飞天者卢克,当美国的科幻巨片开始在中国的电影院播放时,《星球大战》已经进入第三部作品－－《归来的绝地战士》,我了终于看到卢克是如何地使用绝地力量和绝地激光剑。

其实银河是很大的,人类的生命即使驾御着光、也不够从银河的这头到达另一头,不过人类的想象却能够轻易做到,所以《星球大战》中的战舰都可以作超光速度的飞行,在宇宙中自由地飞翔。

然而让人感到奇怪的是,人类的想象在文化中所表现出来的银河都在燃烧,强大的黑暗力量将追求光明和自由的战士像苍蝇一样驱赶,到处都是战争,很多行星在战斗中被摧毁,星球上的文明和生命也消失。

在PC　GAME中,延续着电影文化中的河同样在战斗,《星球大战》系列在这些战役中的表现相当丰富,有模拟飞行射击的空战系列《Xwing》和《Tie》,有来自Doom　Too的射击浪潮中的《死星战将》,还有最早使用CD作为载体的射击游戏《绝地大反攻》及其续集,最新的是动作射击游戏《星球大战》。这些PC　GAME的灵感都来自那部永恒的科幻作品,而且相当有卖点。

此外在PC　GAME中,除了黑暗大帝和维达统治的银河,还有属于Origin的《银河飞将》系列世界,相比之下,表面上看来银河飞将的世界要和平得多,那里的议会和同盟军控制着银河的法律,但这并不排除人类的野心在膨胀中爆发,所以当《银河飞将Ⅳ之自由的代价》推出时,当我们看到那个气势磅礴的片头时,你就会感觉到这股野心的可怕。

记得人类在地球多次发生残酷的战争,就是因为一些野心家在作崇,其中最惨痛的战斗就是二次大战。当希特勒、东条英机的野心不抑制时,人类便为此付出千万条生命的代价,而银河比地球大得多得多。

想象中的银河很美,有很多星星。我不知道人类的目光能否看到银河的真正面目,银河中是否也有地球一样的美丽星球。

作为PC　GAME的经典作品,《银河飞将》系列的每一部作品推出都掀起波澜,当＜银河飞将3:虎之心＞推出时,PC GAME的容量就破天荒地达到4CD,而当时4CD的容量游戏还有一款是《杀人月》,但《虎之心》的制作让人忽然感觉到PC GAME的制作正在接近电影的制作。而当《银河飞将Ⅳ:自由的代价》以6CD的容量推出时,人们更加惊奇地发现,PC GAME竟然变成了悲壮和汹涌的交响诗,耗费千万美金的作品果然不同凡响。同时Origin公司也在制作资金的压力下进入了EA的交集,作为制作《银河飞将》系列的传奇人物却离开了Origin。

《银河飞将》带给PC　GAME的思索和影响是长远的,不过制作PC　GAME毕竟不同于制作电影,首先PC　GAME的价格比电影票昂贵得多,其次PC GAME起码得让玩家有兴趣玩上几十个小时,而让观众掏钱包买票将一部电影看上两次的作品可能不多。

也许银河的无限时空值得PC GAME制作者用如此大的投资来制作交响诗,但银河无限的时空难道只孕育了这些体裁?

银河在燃烧,如果你在夜空看到银河,或许你会发现燃烧的只是自己的心。

游者手记选

魔法

魔法是种十分熟悉，但又相当陌生的东西。因为对真实的世界来说，这世界上根本就没有魔法；但在游者的世界中，它又无时不存在。

儿童时候的我认为会使用魔法的大都是坏蛋，比如《白雪公主》中巫婆，又或者是《长发妹》中的魔王。后来读了《西游记》和《封神演义》，才明白原来魔法的世界如此广阔，而中国人更喜欢将魔法称作是法术。再后来才发觉法术是中国人民在对自然界的理解和想象，甚至可以说是人民在思想上征服自然的表现，而且事实上有很多法术被后人实现。

不过在游者的世界中，无论是魔法还法术，都是战斗的手段，我们所看到喜欢施展魔法者，或者是年纪很老的长者，因为他们拥有渊博的知识和平静的心境，所以他们才是魔法的释放者；还有美丽的少女，她们大都因为体力的不足而修练各种法术，加上灵巧的智慧和少女特有的好奇心，使得她们大都能够成为游者主要伴侣；至于魔王则更是拥有无比强大的魔法，无论游者如何修练。恐怕大都在结局是无法在魔法上超越魔王的，所以这就证明了儿童时的一个想法－－使用魔法最厉害的人肯定是魔鬼。

游者见识到的魔法不少，不过主要分为三种，攻击、恢复和辅助性的魔法，其中辅助魔法变化多端，包括增加攻击、增加防御、迷惑、放毒等等千变万化。

说老实话，在游者的世界中魔法真的无处不在，比如《魔鬼争霸Ⅱ》。如果游者想靠真本事在《魔鬼争霸Ⅱ》的大陆中称霸的话，必需知道如何使用魔法，否则在强大的敌人和有限的资源中，游者可能很快就会在战斗中转职成为骗子。

在《Diablo》的世界中，魔法是种强大攻击和恢复手段，尤其使用威力强大的Firewall等魔法时，刹那间就可以将一间屋子里面的所有敌人全部摧毁，其爆发力更像是火山爆发般突然和震撼，所以对比更喜欢贴身肉搏的勇士来说，魔法师的确是拥有着高度的智慧并让人生畏。

在《魔法门英雄传说Ⅱ》中，魔法成为扭转胜负的关键，不过敌人了会施展出魔法进行打击后逃之夭夭，这下该轮到我的愤怒了。

《仙剑奇侠传》中也有大量的法术，有不少游者可能过分注重法术的应用以致于到最后遇到大魔王时才叫苦，因为级别实在低，而大魔王的法术又实在高超，所以双方比赛法术的话，游者自然不敌。

其实在游者的世界中，魔法（法术）被理解成为生命的潜能，只有发挥出生命的潜能，才能施展出强大的魔法。

一直在听说欧美流行着一种叫做《魔法风云会》的纸牌游戏，听说整个欧美有不少人为这种游戏而疯狂，我想他们将自己的纸牌打出时，可能正在想象自己正在施展出魔法，一种人类不曾拥有过的力量，这种想象和感觉可能真的很好。

不过，中国的法术似乎题材更加广阔，而且大都需要一些东西的辅助，比如葫芦、杯子、珠宝等等。于是这些拥有法术的神仙便采集天地灵气来炼这些宝贝，这在《封神演义》中就显得十分明显，以致失去宝贝的赤精子和广成子顿时被徒弟打得狼狈而逃。至于《西游记》中，孙悟空更是经常欺骗弱智的妖怪将他（她）们的宝贝弄到手，然后再拿出金箍棒。

现在《封神演义》已经数次被搬上PC GAME的世界，不知在最新的作品中，制作者又将怎样演绎这些神奇的法术。

游者手记选

感觉

福建 龙飞

其实我刚刚从Diablo的地狱里杀出来，脑子一片空白，面对无所是从的电脑屏幕，翻开沉积的游戏报刊，想寻找一个再能打动我的游戏，即使是古董级的也行呀。

玩电脑游戏有五年了，一说古董级，我赫然想到当年的《侠客英雄传》，那是我第一个入迷的电脑游戏，我依稀记得我翻版了四次，一个女主角一次，还有那无法忘怀的“断影残红”……是呀，我真有一种冲动再翻它出来，可惜早不知昔人何往。说来有些可笑，一向反对“踩地雷”的我居然对这个“地雷”老祖宗依依不舍，可它那些诸如“自定义姓名”的设定、曲折的故事情随玩家决定改变配偶的方式，甚至那只能用PC喇叭却放出激动人心的“男儿当自强”至今仍让我难忘，这些特点有些为后期作品继承和发扬，但是说实话，除了美工和音效，我还找不到比它更完美的组合……

那时只能在学校的公共机房里玩，随着对电脑认识的加深，半年后，我家添置了一台386。面对越来越多的侠客游戏，我渐渐开始不耐烦，重复的打法，无聊的情节，从16色到256色，却没一个能再打动我，大多一次通关就不再提及，更有是用工具“改”通关，甚至装完删掉。当时我们把RPG游戏称之为“短命游戏”，我几乎听说又是什么RPG类的就会皱眉头了。

之后，新添了光驱。几乎同时，我风闻有个叫什么“剑”的很流行，还是我N讨厌的RPG，在大家一再怂恿下，我决定重持牛刀，试试再说。不用猜，就是《仙剑奇侠传》。第一个印象来自它的音乐，低回婉转的古曲让我暗觉它与其他游戏有所不同，因为我已经听出了悲意，可我当时不相信会有个悲剧游戏，于是我开始用心玩它。很庆幸，这个感觉使我免于用工具修改它，而是让我真正随着故事的发展玩下去。

三天，整整三天，我玩出了结局。真的，面对着屏幕上的“终”，我居然没回过神来，我的心里在呼唤“月如，我真的救不了了你吗？……灵儿，你为什么一定要死？……”，随后我提出进度，看着她俩的“照片”，顿觉失去了什么，很心酸的感觉涌上来，差点没……

接下去的几天我开始重玩这个游戏，带着眼中回转的泪水和不肯服命斗志，一遍一遍地试……结果大家都知道，我在游戏的宿命中败下阵来。再以后听到第一个新传闻，我都要重试一遍……最后我打开记载对话的文件，认真地查过去……直到死心。即使如此，我依然舍不得去掉这个游戏，常常回去看看她们。

有天我惊讶地发现，《仙剑》也是“踩地雷”而已！凭我的修改能力，可以一路直杀到版底，而我居然一遍一遍“无聊”地去练段、去升级？确实如此，我推荐给的几个朋友玩的索然无趣，而其他和我有着一样深恸人心的感觉，原因很简单，“你改了，就感觉不出来了！”。这使我有所反思：“踩地雷”道是好事？不！关键不在这里，是这个游戏给你的感觉！和心爱的人仗剑江湖、除恶扬善，不正是我们玩武侠RPG的真正目的吗？其实无论我们用的是“剑神”还是“降龙十八掌”，是要不停地升级练段，还是完成任务去发展自己……这只是过程、只是手法，而我们更需要感觉！还记得逍遥和月如、灵儿互挡敌人的攻击，那种心动的感觉可以支持着我一个一个敌人杀下去，口中还叨叨着“绝不许你们伤害她！”，能让我们这样投入的游戏才算难得上经典呀！

说到经典，当然要说到我们大陆的《剑侠情缘》，这个游戏其实取材很好，我一看到故事背景，就想到了应该和岳飞岳大帅有关，应该是个以爱国主义为主的游戏。然而，可惜是故事的主题意向不明确，作者在爱情，爱国和曲折剧情之间举棋不定，所以纵然有许多结局，却无一给人真正深刻的感觉。我真心期待有个真正能一长玩家心中“壮志饥餐胡虏肉、笑谈渴饮匈奴血”的爱国RPG出现。

此外，比较有创意的还有《金庸群侠传》，它开放式的常景和随意的剧情发展的确给人很大的自由度，也就是说它不是用情节感动玩家，而是以一种“天高任鸟飞”的玩法感动玩家，的确是个成功的作品，除了《仙剑》通关不下六次外，它是我第三个重复通关的RPG了。不过话说回来，《金庸》的玩法有盗MUD之嫌，它其实是个单点MUD，在这方面，其实《侠客游》作得更好，它甚至可以娶妻生子盖房子，然而智冠以“金庸”之名以“挟诸侯”使《金庸群侠传》锦上添花，实为上上之策。

比较玩过的武侠RPG也有类似Diablo单以动作发展情节的，如《笑傲江湖》和《妖魔道》，这在当时也是“一代戏王”，可惜无法象国外Diablo一样有超群的声光音效和“战网”作后盾，终是昙花一现。现在我已经拥有一个包括Modem在内较完整的多媒体电脑了，面对即时游戏的疯狂蔓延，传统RPG已经风光不再，连顶梁的《仙剑》也真的要退休了，看那一屏没有RPG的排行榜，我真想念我们的武侠梦呀。然道我们只能到外国的《Diablo》、《天命守护神》……去闯荡吗？看着我们国内在游戏制作上近十年的差距，我们只能无奈地等待……

这时我找到了另一个极端……中文文字MUD。在一屏文字，没半点图形，也没有半点声音的游戏中，我却实实在在地

游者手记选

认识了很多“真正的大虾”,因为那里几乎全是人来人往的真人。可以说,这是一个我们梦想中的武侠世界,它的几乎无限的自由度和不再孤独的感觉可以让一个武侠迷置昂贵的电话费不顾,全身心投进去。当我第一次进入“风云Ⅱ”时,面对一无所知的指令和一大堆文字叙述不知所措,只能看着大家天花乱坠的动作和对话目瞪口呆——这么热闹的RPG??然后,我开始学习,开始请人帮助……

很快我大体熟悉了玩法(虽然很难)。再然后,你可以想象吗?你可以对任何人说任何话,如果他们也是玩家,也会回你任何话;你可以一天到晚聊天,瞎逛(甚至追女孩子),也可以狠下苦功作一代大侠或恶魔;你可以爱,为你朋友仗剑江湖,也可以恨,真正和你憎恶的人一决高下(最近和朋友闹别扭,就到MUD里分个胜负,实在有趣)。于是,我又开始推荐朋友玩MUD,然而,来的人不多,一者网络费用太高(有时也觉得它是游戏吗?)。第一个问题解决的朋友问我,有图形MUD吗?我讷讷地告诉他:《创世纪》?全英文,而且国内不行;只能上“战网”过过瘾了……我想在这里我们只差这最后一步了:把文字改图形,将游戏放在单机上,通过网络服务器交换数据……那将是我们武侠迷的最终天堂!

然而,我也从“风云Ⅱ”里退了出来,不为别的,一个月三四百的电话费告诉我个人的武侠游戏将依旧是主角。可是面对国外超一流的图象声光,我们的中文武侠游戏真得只能没落吗?试想,如果《仙剑》刚刚推出,它还会是我们心中的“圣碑”吗?我说依然如此,至少我依然会玩它六七遍,原因何在?为了感觉!请相信我们忠诚的武侠迷们不在乎祖国的RPG是否有比国外更酷的动画、更一流的音响效果,但,请给我们感觉,或者气吞山河、或者缠绵悱恻、或者潇洒如风、或者横刀笑天……不要没有个性的“垃圾”,不要仅仅练功的“机器”游戏(除非你有Diablo的功力)。至于具体如何发展、如何运转……能有新意就有新意,但不要再“捡了芝麻丢了西瓜”了。这是我个人对未来中文武侠游戏的希望,相信也是大多武侠迷的希望。

面对空白的电脑屏幕,我轻轻地祈祷:请给我一个新的感觉……

让我走向死亡

临风

很少有这样的作品让人激动,但《Mrth》(杀无赦、堕落天使)却让我悲壮地走向死亡。仿佛看到荆轲在易水唱着“壮士一去不复返”远去了,而我却久久没有从那慧星扫过心灵的影子中走出来。

我从来没有向今天这样珍惜那些生命,那些古罗马的士兵带着战士的荣誉、骄傲和勇气一个个离开我,我想像浮士德那样对他们、对时间说——你太美了,请你暂停,而恶魔和我订下的契约已写下了他们的名字。

我看到大地的鲜血在燃烧,我看到冰封的雪山在凝结,我看到巍峨的高山爆发出火焰,也看到绿色的平原奔腾着洪水,我冷漠地看着。

战士们列着队伍前进,走在前面的注定先倒下,而走在后面的却将死亡的名额补充上,弓箭手的利箭带着闪电,而爆破手在挥舞中投掷出怒火。

谁都无法形容这史诗一样的战争场景,那些战士不是用金钱买来的,他们不是从工厂中生产出来的,他们是我的伙伴,是为了人类生存的权力而战,他们深深地热爱着自己的土地,所以他们无所畏惧。

2200名剩余的战士即将发动最后的攻击,而敌人却有上百万,我们经过了无数的失败和厄运,但我们永远不会气馁,只要还有一丝希望,我们就将争取。

太像荆轲刺秦王的壮举了,我从无法呼吸的黑夜想到那个必死的刺客,他敢于挑战世上最强的权力,为了自己的祖国。

什么是英雄,英雄一定是有信念的,看到敌人在屠杀我们的人民,看到敌人将黑暗带到这个世界,英雄自然会挺身而出。

我们每一场战役都有牺牲,我从来没有贪图过如此悲壮的场面,刀斧手用身躯掩护着弓箭手,孤独的战士拼命地引爆敌人同时于尽,敢于怀疑天神和无畏于恶魔的英雄,他们很多人都留给我回忆,尽管我不知道他们的姓名。

我用心来听他们的歌唱,他们的每个身影都成为音符,在跳动着演奏。

我指引着他们的方向,我忽然感到沉重的压力,我忽然害怕死亡——害怕他们的死亡,我害怕我的失误会导致失败,我从来没有像这次那样害怕死亡和失败。

无数次的战役慢慢让我冷静,我忽然明白自己不是《Diablo》的英雄,也不是《Command&Conquer》的指挥官,我是《Myth:The Fallen Lords》中的一员,我投入是因为我爱他们,而每一场胜利便是对他们——那些死去的或活着的战士的最好安慰。

一起来吧,我的朋友,战斗的鼓声已经响起,加入到勇士的方形行列中,让我们一起在前面走向死亡。

游者手记选

江湖

听雨

《雨》，这是一支叩打在心扉之上的曲子，短暂、痴情、轻柔而又缠绵，更像少年的情怀，雨季的恋爱。

音乐，便如此让短的游戏步入我长的回忆乃至更漫长的暇想。

看着屏幕上一片白茫茫大地，雪花飞扬，然后慢慢变灰，变黑，然后“剧终”。我然后从光驱中取出碟片，放进CD机里，听，聆听，闭上眼，一如踩在同样四面空灵的雪原。

好的音乐之于游戏本身已不仅仅只是衬托与伴奏，它是游戏内涵的延伸，是更多生命的体验，因为它与心灵共鸣，所以它与永恒同在。

但完美的音乐却并不在于表达完美的意念，相反，它是略有残破的，正如悲剧在现实中是一种残破，但艺术的悲愁却给人以享受。《雨》有短暂的残破，短得才刚开始就已经快要结束；《雨》有无词的残破，却有不知多少痴情的江湖儿女在为它填词。它和李逍遥的传奇一样成为人们心中的遗憾，人们却因此记住了它。

可是世上的音乐人并不都能明白这个道理，一曲动听悦耳的《笑问情缘》在并不动听悦耳的歌声中已渐渐被遗忘。这支曲子没有追求到完美，只是残破。

翻翻屋里收藏的一大堆碟片，才发现竟没有别的音乐能给我留下比《雨》更深的印象，这不能不说是一个遗憾，对于这两年的游戏界也是一个失败。

我们能够容忍一个经典把时代留住一年、两年、三年，但时代因此就停止不前，这便是我们无法容忍的悲哀。

打开电视，明天是个好天气，但游戏里呢？是否还是一片斜风细雨？

点睛

从第一个“侠客英雄”闯荡的江湖开始，人们就在为怎样让江湖多些色彩多些美丽而绞尽脑汁。于是有了争执，有了评论，有了320×200与640×480的区别。音乐不易完美，但图画呢？似乎只需少许神来之笔就可以让一个武林传奇大放异彩。

江湖风雨，本就是充满五颜六色的传奇。但回过头来看看我们的江湖，却是几多欢喜几多愁。

有一种争执已经持继了很长时间，甚至人们已经淡忘了各种七嘴八舌的评论是从何时开始。320×200与640×480还有800×600这几个不同的阵营注定还要长时间的争斗下去。

音乐本就如伯牙与钟子期一样佳作难觅而知音难求，但图画呢？也许游戏美工们都自信点睛的神来之笔挥手即就，弹指便成。

金庸的武侠大著里也有许多优美的图画，相伴江湖儿女笑书神侠。

人们的眼睛雪亮。我们五颜六色的江湖传奇似乎少了点什么？

有人说《剑侠情缘》的败笔是美工；《新蜀山剑侠》的失误是美工；《侠客英雄传3》的遗憾是美工；《神雕侠侣》的困惑还是美工。

不能不想到西方的游侠们，魔法门世界的无敌英雄们，他们拥有一个多么绚烂无暇的江湖。

《侠客英雄传3》从最初江湖传闻的640×480变成320×200，张知秋的音容笑貌仿佛何然、辅子辙，这是一个与《轩辕剑2》共用的江湖。

《神雕侠侣》的画风与《仙剑奇侠传》何其相似，竟有人向大宇公司询问攻略，这是一个令人茫然的江湖。

《血海飘香》的楚香帅看不到一分帅气和潇洒，如果游戏里还有几个美女，相貌也一定和老太婆差不了多少。

黑夜给了我黑色的眼睛，我用它来寻找光明。

第一抹透过云层的曙光来自《天龙八部》的江湖，它的画面无疑已临驾于《仙剑奇侠传》之上。

如同画龙需要点睛，我们也需要更多的神来之笔装点潇洒江湖。

解析度只是一个数据标准，而并非一个美学标准，《阿猫阿狗》的画面不正是说明了这个问题吗？但如果美工们在画江湖世界时能两者皆俱，则玩家之幸，侠客之福。

如果李逍遥的故事发生在双子星的世界，如果八部天龙的传奇进行于暗黑破坏神的空间。

如果……

侠义千秋

郭靖说：为国为民，侠之大者。

侠，大侠，这是每一个游历江湖的浪子的梦想。而大侠如云，豪情盖天的江湖却不是属于我们闯荡的江湖，我们熟悉的大侠们已沦为大虾，甚至小虾。

张知秋为了苟且偷生而背叛师门，偷盗药书，多少有些不光不彩。比之令狐冲宁死不偷学紫霞秘笈的行为，真是一个地下一个天上。

段誉自幼念佛，一溜出家门便大开杀戒，而且在大理国城内打架斗殴，未免也太不雅。李逍遥为寻找活在心中灵儿，竟抛妻弃子，扬长而去，任凭月如抱婴化作望夫石，也于常理不合，如此无情无义，如何为仙剑奇侠。

最可气的是一代才子李太白竟为刺

游者手记选 江湖

杀大唐皇帝奔走江湖，而且四处留情，令一众少女空惹相思。

这已背离侠义之道。

武侠老祖宗施耐庵笔下的水浒英雄们正是在辅国安民，匡扶正义，替天行道的大旗下风风火火闯九洲，为后人称道。也因此有了乔峰、郭靖等忧国忧民，舍生取义的英雄。李寻欢的飞刀也是只为救人，不为杀人。

“生从命子游，死闻侠骨香”，大丈夫有所为，有所不为。

《剑侠情缘》正是印正了真正的大侠在民族危难之际应如何挺身而出，救民于水火，轻生死而重大义。独狐剑的侠肝义胆远远超跃了那些归隐江湖，在几个女子间纠缠不清的大侠们，或者为了让江湖门派之见干戈不息的豪士们。

同样令我震动的还有《狂龙传》里为中国的自由而奋斗的人们，他们的悲壮和激情至今还在饭店中久久不能忘怀。

热闹过一阵的金庸群侠风已经嘎然而止，各路英豪们热热闹闹的戏说一番后也就各自归去，寂静无声，这是否能说明我们的侠客们在拥有无上神功的同时还应具备三分江湖侠义七分民族豪情呢？毕竟大侠的传奇也是血与火的历炼，也是波澜壮阔生死不悔的传奇。

血，总是热的，只有能让我们热血沸腾的江湖才是我们向往的江湖。

一刀倾城

小李飞刀，例无虚发。而这眩目的一刀是怎样从李寻欢的手中轻扬，又如何插进敌人的咽喉，古龙没有详述，却引发后人多少翩翩暇想。

早期的武侠游戏便是采用这种古龙式的武功，无论大侠们武艺如何高强，在与敌交战时没有招式比划，只见两串数字不停跳动。

后来的武侠世界渐渐摆脱了静态画面的尴尬，出现了动态的图形，也有了武功招式。刹那间只见你来我往，拳打脚踢，好不热闹，但仔细瞧瞧，我们的武学大师们是施展的怎样令人惊心动魄的武功：

东方不败两手一挥，如踩进了地雷丛中，引发大面积爆炸；杨过长剑斜指，招来仙女助拳；张无忌一招九阳神功，一枚榴弹从袖中飞将出去；令狐冲腾空跃起，挥剑狂舞，顿时电闪雷鸣，笼罩大地；新上场的水浒聚义英雄们也学会了一挥刀一片爆炸的本事。

这不是武功，是神功，而真正的武侠世界，是拳脚刀剑的拼杀，并非神奇华丽的斗法。当然，神化武侠世界的武术不在此列。

难道不能用较多的图形动画来取代这样的魔法吗？古龙虽然没有说明李寻欢的倾城一刀如何发出，后人难道也不会加以想象揣摩，或者干脆让李寻欢手发激光？

能让人叹服的是张知秋的武功，一招一式，华丽而少嚣张，夸张但无矫揉，浩浩大气，可谓上品。以前有位武状元黄飞鸿，其武功别具风格，也看得见招式套路，一招“佛山无影脚”使出时，黄大侠身体横飞，双脚在半空中连踢，打得对手人仰马翻，颇为过瘾。《天龙八部》中段誉的身手也算好的，可惜只会用脚猛踹，不知道用手打人远比用脚方便，真是呆子一个。

想想西方江湖位暗黑破坏神可谓神功无涯，又想想有一群自称街霸、侍魂、VR战士的侠士武功，便又发奇想，为何不洋为中用，中西合璧，变化出一种新的战斗方式呢？在黑暗的迷宫里用街霸的武功与人拳脚相向，力求真实、激烈、画面最好是3D的，美得让双子星的居民流出口水。会有这么一天吗？

最近试了试《失落的大地》里的武功，打斗真正变成了街霸，的确有立马横刀万夫莫挡的感觉，不管这种战斗方式是否可取，就凭这敢于开拓创新的精神，远远比用神功取代武功的偷工减料要强上百倍。

谁与争锋

中国人的江湖世界从《侠客英雄传》起，经历了《侠影记》、《如来金刚拳传奇》、《天外剑圣录》、《轩辕剑》、《笑傲江湖》、《射雕英雄传》等的摸索期，逐渐发展成熟，终于使武侠之花开遍神州。

真正代表中国武侠从幼稚变为成熟的应该是《轩辕剑2》，这个同时具备武侠与神话两大卖点的RPG一下子令久居江湖而不见风雨的人们兴奋不已，侠骨柔肠铁血丹心加上中国山水一下子成为时代的主题。《西楚霸王》、《妖魔道》、《黄飞鸿》、《倚天屠龙记》、《鹿鼎记》等纷纷出笼，大宇也不甘落后推出《枫之舞》，而后一帮江湖狂徒执笔书写了一部至今还震憾江湖，傲视群英的巨著《仙剑奇侠传》。以后便是江湖上对《仙剑奇侠传》的霸主争夺战，群雄共同围剿《仙剑奇侠传》，先是《新蜀山剑侠》不敌，后有《剑侠情缘》落败，倒是《金庸群侠传》凭借人多势众能斗上百来回合，却还是难以动摇它在江湖风云榜中的排位。

直到开天辟地“侠客英雄”的第三代弟子重赴江湖，召揽了一大批跟随者，与“仙剑”派倒是能够分庭，却也还谈不上抗衡。

纵观天下纷乱，侠风四起，各路的传奇新辈频出，但质量却不敢恭维。最近有一《水浒传聚义篇》，画面美则美亦，但毫无生气，毫无创意，加之虫虫多多，难登大雅之堂。而又有《水浒英雄传》则创新十足，情节曲折离奇，但画面却略嫌不足，故事分段也搞得不大连贯。《神剑游侠传》、《绝音魔琴》以伪“仙剑”方式登场，却很快就被人遗忘。《天龙八部》也是虫虫多多，且太多的谜题冲淡了剧情。《神雕侠侣》属于带有欺骗消费者之嫌的游戏，开场动画中的杨过已经两鬓霜白，但直到END也没见到杨过中年以后的样子，广告里也不说游戏没有结束，又要等下集？……

牧野鹰扬，一飞冲霄汉；逐鹿中原，看谁逞英豪。谁又将是江湖的武林盟主，或是天下几分，我不得而知。听说今年内会有《轩辕剑3》问世，而《剑侠情缘》、《仙剑奇侠传》也有续篇将问世，还有各种不甘寂寞的英雄们，又会是一场血雨腥风。

但江湖始终还是那个江湖，正如我们可爱的侠客，有欢乐、有悲伤、有失望、有欣慰，也始终一往情深地爱着我们共同的江湖。

游者手记选

都是最好

——“97年度十佳游戏”之我见

文/五岳

（评选97年度的十佳游戏本应是一个比较正式、严格的活动。通常是某一游戏杂志和相关媒体牵头，给出一些游戏，再分发选票、回收、统计，从而完成施加于PC游戏的最终凭据。当然，对于个人而言（至少如此）没时间、没精力、也没财力去很正式的完成这一过程，所以这里所说的“十佳”也仅是从个人角度出发的一些偏好罢了。谈不上具体什么代表性和权威性，权且算作是一个喜好游戏的人对97年的一个大略回顾。）

1997年的PC游戏舞台绝对可以称作“乱花渐欲迷人眼”，一个接一个游戏似走马灯一般，令人眼花缭乱，好不热闹。在这个舞台上，不仅传统的各大老牌游戏制作厂商凯歌高奏，也有许多的新生力量冒出了尖尖角。更有做家机、街机游戏的制造商开始大规模涉足多少还有些陌生的PC游戏领域。经常是他方唱罢我登场，甚至是同台献艺、一较高低。这个时候看得最清楚，也最实惠　的就是那些坐在台下的观众了。透露激烈的竞争，通过实际的操作再加上时间的洗礼、自我的感受，我们能很容易的把握一个成功游戏的基本因素包括：一个不错的情节、架构在其上的出色引擎、游戏个性恰当表现、很好的逻辑判断能力，完备的即时因素、精致的画面表达能力、上手必须简便。当然，最后能纳入“十佳”范围还有重要一点：个人喜好；并且，后者在某些时候更起着关键作用。有了这些客观再带点主观的标准，我们就可以看看1997年的十佳PC游戏到底是的那些了。

NO.1
Diablo
暗黑破坏神
类型：角色扮演

Blizzard（暴雪）的游戏从来就没有让人失望过，当然，《Diablo》也不会。之所以将《暗黑破坏神》这样一个97年初的游戏排在了第一位，首先它是一个能让人完全沉浸其中的游戏。这是一个很古老的故事，但它的线索、情节、画面、音乐却丝丝相扣，营造出了一种极为真实的氛围，而且这种真实深深打动着我、感染着我，是我投入其中的主要原因。还有更重要一点就是《暗黑破坏神》成功的扮演的一个RPG救世主的角色。RPG游戏的衰败与没落是一个不争的事实，很多RPG作品想力挽狂澜却无一成功的事实又使得更多的游戏制作厂商知难而退。然而，就在RPG要从主流游戏中消失的时候，Blizzard反其道而行之，带着勇气而又独具匠心地完成《暗黑破坏神》的制作，也带给了RPG游戏又一个阳光灿烂的春天。很明显，《暗黑破坏神》的推出正是近几年RPG游戏制作的一个分水岭，从这个高度上来说，《暗黑破坏神》成功的意义远比游戏本身要大得多。

NO.2
Age of Empire
帝国时代
类型：即时战略

即时战略游戏永远都会是一类让人（特别于男性）着迷的游戏类型。从WESTWOOD（西屋）的《命令与征服》和Blizzard的《魔兽争霸》确定了即时战略游戏的基本内涵之后，我们很久已经没有看见什么有新意的即时战略游戏。我们曾热切期待着《远离地球》、《黑暗王朝》、《第七军团》、《地球2104》等即时战略大作会给我们不一样的感受，然而在体验完最初的兴奋与新奇之后，真正留给我们的也就剩不了什么呢。然而《帝国时代》却让我们体会到了一股久而弥漫的醇香，《帝国时代》是一个需要时间与精力去体味的游戏，它包容了太多的历史内容、文化精髓、技术进步等等，而其中的某些RPG因素和多种获胜方式更显示了它的高贵与气质。“微软出品”这个金字招牌，多少也是一种“系出名门”的象征吧！

NO.3
Quakeii
雷神之锤Ⅱ
类型：动作射击

《雷神之锤Ⅱ》的的确确算得上是一个梦魇，折腾了显卡，还要折腾操作系统。当我最后东拼西凑地装上了英文WIN95后却又被告知使用中文WIN95也可以怎么怎么敲响“雷神之锤”。自从“WOLF3D”到“Doom”再到“Quake”，最后是“QuakeII”，能够对无数戏迷指手划脚、要这要那的也就iD一家了。不过老实说，“QuakeII”离我想象中的“QuakeII”多少还有些距离。尽管图像品质、音乐、音效乃至敌人的AI、整个迷宫的设计都有了极大的提高，但真正游戏实质上的东西却仍停滞不前。比如说缺乏一条有变化的内容主

游者手记 选

线;又比如缺乏向RPG靠拢,因此从这一层面上来说《雷神之锤Ⅱ》更象是一个资料片和加强版,这也是97年大多数Ⅱ代,Ⅲ代游戏的通病所在。当然,抱怨终归报怨,正所谓“爱得越深恨得越深”,只有一个自己喜欢的游戏才会对它吹毛求疵,也才会把他从头评到脚。《雷神之锤Ⅱ》就是这一最好的写照。

NO.4
FIFA98
足球98
类型:体育模拟

今天的中国足球从来就没有被国人遗弃过,即使在出线无望的国家队与科威特进行的一场毫无意义的低水平比赛时,仍然有2万多名铁杆球迷到场观战。中国球迷是如此的痴迷,只可惜国脚们从来就没有让球迷有过畅快、誉跃之时,于是带着“恨铁不成钢”的心情和感受,许多人只得坐在了电脑前面继续他们仍旧遥远的足球梦想,此时《足球98》就是他们唯一的选择。有时候,我猜想即使《足球98》仍然停留在其前作《足球98》的技术层面上,他仍然会是一个炙手可热的游戏。很明显98法国世界杯外围赛全过程纳入这张光盘中必然保证足球98将是一个商业上极其成功的游戏。这也就是《足球98》能从“Actual score”、“sega world football sccore”、“kick off98”等一系列足球游戏中脱颖而出的最主要原因。除此外,还必须承认改进后EA的VS(Virtual Statium)引擎仍然是当今最好的3D足球游戏引擎;而且一脉相承的“Fifa”品牌号召力不可避免地吸引着无数的足球游戏迷。因此,这样一个体育类游戏能跻身“十佳”也就并不让人难以理解了。

NO.5
DUNGEON KEEPER
地下城守护者
类型:即时战略

当我正愁于97年的七、八月能靠什么游戏安然夏眠的时候,总算牛蛙还能急人之所急,给我打了一针重重的麻醉剂——《地下城守护者》,使得97年的夏天不至于太酷热。我已记不清楚是怎样打爆《地下城守护者》的了,可直到现在我仍能体会到在整个游戏过程中的紧张刺激与轻松诙谐。说来似乎有些自相矛盾,但这个游戏的确会让你在哭的同时还会笑出来。《地下城守护者》要传递给我们的是这样一个信息:游戏也是有感情的。做到这一点很不容易,但Bullfrog实实在在的做到了。概其原因恐怕有二:一个完美的策划再加一种完美的技术。从《上帝也疯狂》到《魔法飞毯》再到《辛迪加战争》、《主题公园》,Bullfrog和iD一样完全凭借自己的技术创造出了一个属于自我的广阔游戏空间。显然,《地下城守护者》既是游戏史上的一个经典,同样也是对Bullfrog自身最好的一种肯定。

NO.6
MYTH 堕落之神
类型:即时战略

《堕落之神》是我很早就已经开始留意的一个游戏了。“E3”上的成功使它盛名在外,还有一个重要的原因是其倍受赞誉的游戏“全3D”引擎。说实在的,在未拿到游戏之前我很难对即时战略的“3D”有一个清楚的概念,因此当游戏画面出现在我眼前的时候我才真正明白其倍受推崇的原因。我特别欣赏《堕落之神》的画面:对光影的计算、画面的处理、人物动作的捕捉都相当成功。特别是其中“炸弹人”炸裂时的动态效果更算得上闻所未闻的奇观;而任意视角的转移,颇具新意的地图机制,极佳的音效更为整个游戏添色不少。有了“全3D”的画面做后盾,一个显而易见的好处就在于使得整个战斗场面极为逼真,我们甚至于能看到射箭时的抛物线,这也为98年的即时战略游戏指明了一个发展方向。还有一点值得称道的就在于这一切复杂画面的处理并没有依赖于一个高得离谱的配置。无所谓MMX 3DFX,这在一切向“钱”看的PC游戏领域更显得难能可贵。Bungin用事实说明了在中低档PC上仍然能够做出很好的东西。

NO.7
NEED OF SPEED Ⅱ
极品飞车2
类型:赛车游戏

不用问都猜得出有很多人向往“名车+美女”的生活,当然在《极品飞车2》中不可能提供给你美女,却能给出一大堆名车供你挑选。法拉利、美洲虎、莲花、兰博基尼等等,尽管你很可能买不起它们,但你却完全可以用它们去飙车,当然是在游戏中。《极品飞车2》令人兴奋之处就在于具有很好的速度感,无论是超车、转弯,还是游戏中飞身撞车,甚至甩入悬崖都会很好地体现这种速度感。还有一点值得EA引以为自豪的就是《极品飞车2》的赛道是97年赛车游戏中最好的。多样的地形、富于变化的天气、不同的地质条件以及世界范围内的选择:有了这些就已经足以消化大多数的赛车迷了。

NO.9
CLOSE COMBAT Ⅱ
近距离作战Ⅱ
类型:即时战斗

战争是游戏中一个永恒的主题,虽然现实的战争充满了血腥、杀戮和罪恶,但它的战斗、它的硝烟、它的残酷却吸引了一批又一批的热血青年投身其中。《近距离作战2》的精髓就在于提供了一个极为真实地环境来让我们体验战争的点点滴滴。《近距离作战2》的规模并不大,严格地说它只是一个很讨巧的游戏,但它却极为严格地完成了对二战荷兰(故事发生地)的模拟。据说制造商为了最好地完成这一模拟,甚至购买了美军侦察卫星的照片,同时剪接出近一个钟头的二战影片资料。有了这种精益求精的态度去完成一系列的游戏创作,自然也就有了与之相对应的成功和回报。不过一、有一点让人颇感遗憾的是国内并未见对其有太多的报道,这或许与它稍带个性的操作有关。

NO.10
DARK COLONY
黑暗殖民地
类型:即时战略

又是一个即时战略游戏,或许我个人太偏好于这一类游戏。总体上说来,《黑暗殖民地》是一个中规中 矩的即时战略游戏。它拥有的也只是一个即时战略游戏的基本因素。然而正是在这种不张扬下,它做到了AI、速度和画面的高度统一协调。面对一个省略了MMX、XX内存、X速光驱却仍然拥有流畅的速度、精细的画面、不错的AI的即时战略游戏我们还能说些什么呢。平淡中见真诚,平凡中透永恒,SSI印证她自己的诺言。

写到这里,揉揉惺忪的眼睛,再伸伸懒腰,也应该对1997年道一声晚安。没必要杞人忧天地设想98年的游戏界会不会失去了97年的喧哗,因为既然1997年已经带给了我们的这些美妙绝伦的游戏,那么1998年奉献给我们的一定会更好、更美。我相信,明天会更好。

游者手记选

玩家性别论

文:默

国外有专门的"女性游戏产业",国内也有人在评论《仙剑》类型游戏的发展前景的时候,认为女性玩家的热情投入是这类游戏成功的重要因素。我个人想对游戏业界的呼声是:其实真正能够吸引女性玩家的是真正的"好"游戏。

尽管在国内庞大的游戏队伍中,女性玩家是数量上极度短缺的一批,他们(哦!对不起应该是用"他们",一直以来没养成习惯)的呼声也往往容易被湮没在喧嚣的异性同行们的吵闹中,——尽管她们的选择和投资可能具有象在《仙剑》成绩榜上表现出来的战略意义。在国外,虽然女性玩家的比重状况比国内好不了多少,但是国外的游戏开发商们仍然牢牢地认真地死死地咬住这个有可能决定他们生死的市场,所以国外游戏业界会坐下来一起讨论"女性游戏市场"这样的话题。

毫无疑问,牢牢抓住这块市场的首要问题就是要弄清楚"我们的女性朋友们到底钟情于那种游戏?"或许我们的市场调研人员考虑考虑这个,综合综合那个,最后认为"需要开发适合女性性格和思维(或其他什么方面)特点的游戏产品。"我绝对不赞成这样的观点,其实女孩子们从未要求过什么特殊的对待,这种特殊对待从另种意识上说是对女性玩家朋友们的一种变相孤立,我想她们真正需要的只是好的作品,这就足够了!既然国外的同行比我们更早地开始探讨这类问题,那么我们不妨来看看他们的论调。

在去年举行的电脑游戏发展厂商交流会上,有一场题为"女性游戏"的研讨。游戏业界开始进行这样的探讨是件好事,但是这次的研讨会上的主要论调仍然老套而缺乏新意,一些发展商们仍然固执的认为适合女孩子玩的游戏应该是远离暴力的粉红色类型的象米老鼠和唐老鸭那样友善的游戏(不知道出席会议的人里有几个是女性?),这样的游戏只能是有限的几种类型。举例说明,他们认为女孩子们会喜欢玩《Myst》,因为它是个逻辑性强的游戏;与此对应,女孩子绝对不会去碰《Quake》或《帝国时代》。

但是实际上!各个年龄层的女性玩家是非常有兴趣玩《Quake》、《魔兽争霸 2》、《帝国时代》,或者其他的任何类型的游戏,而且她们接受并喜爱这些游戏的原因和我们所有男同胞的理由相同:"它们都是好游戏嘛!"还有一点需要提请大家注意的是:当女玩家一旦接受了某个类型的游戏,女性独有的细心、专心、耐心和思维方式使得她们在这一领域"成长"极快!我切身的体会就是每次我与蚂蚁切磋《Quake2》的时候,总是让她用 0 号枪追赶得灰头土脸的。(小声:当你发现,一个令你倾慕的女孩子,在 Quake 的世界里,在远远超出你的掌握的时候,心里……挺难受的!)

另外我这里有一篇国外女玩家的成长自述,我想会对我们有些参考价值:

"我记得我小的时候,只要妈妈一不留神,我和弟弟就会偷偷摸摸地溜到邻居家院子角落里的那座小屋,那里有我们的'战斗岗位',——那是一部令人疯狂的'红白机'……当 Atari 2600 面世的时候,我和弟弟更加被 Chopper command、Galaxia 和 Pole Position 这样的作品所打动……多年以后我重返战场,为的是想努力掌握 StreefFighter Ⅱ的格斗技巧。那时每个星期五的傍晚以后,洛山矶的主要游戏机室都会施行优惠政策:只要付 5 美元的门票,你可以无限制地玩所有的游戏!所以我总是会在那里,我喜欢在《终结者 2》(Terminator2)里猛轰那些机器人,或是在《街霸Ⅱ》(Street-FighterⅡ)里尝试一下刚学到的必杀技巧,或是重温一下我的旧爱《Centipede》。

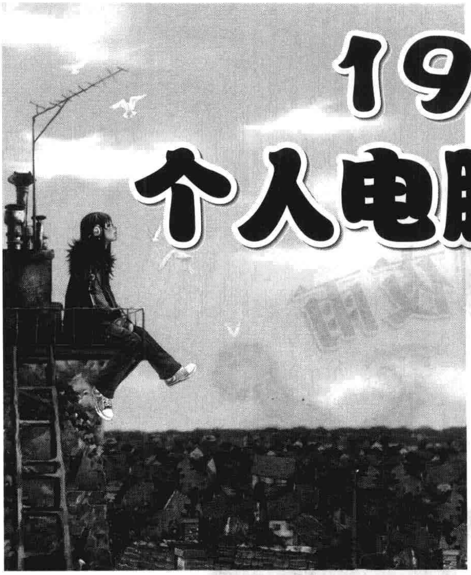
就 PC 游戏而言,我还只能说是个新手,我最初接触的 PC 游戏就是大名鼎鼎的经典之作《魔兽争霸 2》和《Quake》。现在我玩各个 PC 游戏都不分类别,我乐于接受所有能够吸引我的游戏作品,优美的画面和质佳的音响使得它们是如此轻易地就能够打动我:或是让我焦虑主人公的生死、或是让我自己对自己提出新的挑战、或是让我捧腹不止。"

其实所有的游戏玩家,男的或者女的,在玩游戏的时候都是集中注意力在游戏的画面或音响或其他什么游戏本身的基本指标上。如果你有机会的话,去网上查看一下那些以女性观点为主导的游戏站点,例如 GameGirlz,你就会发现女性玩家在游戏的选择上是多么的无类化、多么地肆无忌惮。她们象所有的游戏讨论站点一样,讨论几乎所有种类的游戏,而且讨论的焦点一直是游戏的"质量"。

所以那些游戏的开发商们不再应该浪费什么精力去考虑什么类型的游戏才能吸引女性玩家,或是创造一些用大量文字堆砌的仍然以所谓的"逻辑性"为主要挑战的"特类游戏"。随着游戏产业和技术的日益成熟,我们越来越能够缩小我们想要作到的和我们能够作到的差距,这样发展的必然结果就是游戏的制作水平越来越好,我这里所指的"好的游戏"并不是按 DirectX 游戏或 RPG 类游戏或女性游戏这些标准对游戏进行分类。作为一个玩家,我觉得不应该仅仅因为性别而把玩家队伍割裂开来,也不应该特意去创造一些带有性别色彩的游戏作品。只要游戏不具侮辱性、容易上手、对智力和技巧具有挑战性且能够让人被胜利和喜悦所浸没,都可能是女性玩家所乐于接受的好作品。所以游戏开发商们不如把你们的资金投入在市场份额争夺战、广告刺激消费、更加精美的包装、更有效率的开发工作、尽早发行测试版……等等。我们所有玩家都在期待着更好的游戏作品。

顺便说一句,请大家以后不要再提什么"女玩家"这样的说法,大家都是"玩家"不好吗?

十年·江湖夜雨
2005
2000
1995



1997年 个人电脑游戏大赏

文/1997

由于有1998年《半衰期》、Grim Fandango和《星际争霸》这些优秀游戏的压力，1999年本来好像注定要令人失望。可是《自由空间2》、《纳斯卡赛车3》、《帝国时代2》、《家园》、《雷神3》还有很多同样高质量的游戏将人们的这些忧虑一扫而空；有些种类中的优秀游戏层出不穷，甚至很难做一个令大家都满意的取舍选出最优秀的一个。如果说1999年游戏的整体质量并未超出1998年，那么至少也不会比1998年差。

目前，Gamespot.com和Computer Gaming World选出了99年度个人电脑各项大奖。其中既有大家众望所归的作品，也有让人们颇感到意外的黑马。下面，就让我为大家一一揭晓：

最佳音乐大奖

大奖得主：《家园》
发行公司：Sierra
制作公司：Relic

《家园》那奇怪的、忧郁的格调是它的一大特征，而在如何确切地表现出这种氛围方面，音乐起了枢纽的作用。《家园》是一个孤独的游戏，你必须从最初的绝境中一步步走出来，一直到最终的目的地。遇见的每一个种族几乎都带有敌意，随着目的地的临近，音乐所衬托的气氛也变得愈来愈紧张和迫切。如果把《家园》的音乐从游戏中分割开来，它并不怎么出色，但一旦和游戏结合，它就是一个杰作、一个能够把人融入游戏那史诗般宏伟悲壮氛围中的杰作。

提名：
《命令与征服2》
《魔法门之英雄无敌3》
《流浪者》
《银》
《家园》

最佳音效大奖

《系统危机2》
发行公司：Electronic Arts
制作公司：Looling Glass Studios

画面再怎么出色的游戏，在2D的屏幕上看，还是摆脱不了在游戏中的感觉。真正使你紧张震栗的是逼真的音效。这方面，谁还能做得比《系统危机2》更加好？尽管《系统危机2》的科幻题材已经显得老套，画面也显得过时，但它拥有极为震撼的模拟现实音响效果：从脚步声在空荡荡走廊中的回响，到变异物种那令人毛骨悚然的嚎叫，使得玩《系统危机2》就像成了恐怖片中的主角，如此可怕、如此真实。如果说还有游戏的声音让人神经极度紧张的话，这就是《系统危机2》

提名：
《三角洲力量2》
《地下城守护者2》
《家园》
《铁血同盟2》

最佳编剧大奖

《失落的永恒：折磨》
发行公司：Interplay
制作公司 Black Isle Studios

坐下来仔细地读(注意！是"读"，读书的"读")冗长的故事情节和对话并不是很有趣的事，但《失落的永恒：折磨》逼着你静静地坐下来读主角那被遗忘的过去，然后揭开他那未知的未来。幸亏《失落的永恒：折磨》十分出色的画面和音乐让你耐着性子读下去，然后你就会发现，原来故事情节才是它真正闪亮的地方。当你真正被它的故事迷住之后，你就会发现：主角的命运就是你的命运，主角的困境就是你的困境。现在的RPG，有几个能做到这一点呢？

提名：
《自由空间2》
《狩魔猎人3》
《凯恩的遗产：灵魂掠夺者》
《系统危机2》

最佳图像大奖：技术卓越奖

《雷神3》
发行公司：Activision
制作公司：Id Software

哪一个游戏配得上这个奖根本就没有什么疑问。John Carmack和他的同事们凭着在《雷神3》中的出色表现，再一次证明了自己是代表游戏画面引擎的主宰。战场上的迷雾、曲线毕至的轮廓、流畅的人物造型，32-bit下令人目瞪口呆的光影效果，《雷神3》把虚拟的战场变成了现实。而且，可以预见的是，在今后很长的一段时间里，《雷神3》的引擎将会是衡量游戏画面的一个标准。

提名：
《自由空间2》
《家园》
《月色惊魂》
《Re-Volt》

最佳图像大奖:艺术设计奖

《雷曼2:胜利大逃亡》
发行公司:Ubi Soft
制作公司:Ubi Soft

这个由Ubi Soft制作的3D游戏有着最不可思议的视觉效果设计。游戏的背景极尽奢华之能事,不管是森林、摹、海岸还是洞窟。作为背景的超现实主义几何图案具有丰富跳脱的色彩 。相对来说线条简洁的人物角色在鲜艳欢闹的动画演绎下一下子变得栩栩如生。毫无疑问,游戏的设计师们从动画片中得到了灵感,其艺术设计方面的成就让年内的其他游戏都黯然失色。

提名:
《信徒:神圣之土》
《创世纪9:升腾》
《虚幻锦标赛》
《时空之轮》

最佳多人游戏

《雷神3》
发行公司:Activision
制作公司:Id Software

1999年游戏的主题就是多人游戏。《永恒的任务》和《苍穹的召唤》开创了网上RPG的新天地,而《雷神3》和《虚幻锦标赛》验证了动作游戏多人化是个多么天才的想法。从几个月前《雷神3》的DEMO公开以来,全世界就已经有无数的玩家废寝忘食地投入《雷神3》的世界。尽管《虚幻锦标赛》各方面综合起来是个更好的游戏,但《雷神3》无疑以它更快、画面更好、更加令人激动的Deathmatch征服了更多的人。

提名:
《帝国时代2》:Age of Kings
《苍穹的召唤》
《永恒的任务》
《虚幻锦标赛》

最佳资料篇

《半衰期:针锋相对》
发行公司:Sierra
制作公司:Gearbox Software

要为《半衰期》做资料篇显然不是一件容易的差事,制作者肩上的压力可想而知。Gearbox Software继承了Valve的高品质,虽然可玩的时间不及原作来得长,但其细致的纹理,影院般的音效和极其具有吸引力的可玩性使它绝不至辱没《半衰期》的英名。《半衰期:针锋相对》的出色表现也为今后的资料篇制作提供一根用以衡量的准绳。

提名:
《异形交火》
《末日之刃》
《剑湾传说》

最不受重视的好游戏

《信徒:神圣之土》
发行公司:Strategy First
制作公司:Strategy First

、 在竞争日趋激烈的今天,很多的好游戏都因为缺乏最尖端的技术或者庞大的广告预算而被埋没。1999年最好的例子莫过于《信徒:神圣之土》,它的科技含量不高,不使用3D加速卡,也没有连篇累牍的广告宣传,因此没有受到玩家的足够重视。可是它绝对是一部好游戏。它将系统周全回合制战略游戏和RPG要素很好地结合在一起,富有想象力的精致的手工画面也让游戏颇具自己的风格。错过的朋友赶快去捧它回来吧!

提名:
《自由空间2》
《铁血同盟2》

年度动作游戏

《虚幻锦标赛》
发行公司:GTInteractive
制作公司:Epic Games

在1999年,年度最佳动作游戏的两个最大竞争者无疑是《虚幻锦标赛》和《雷神3》。两个游戏都用上了最先进的引擎科技,两者都用新的方式来演绎传统的FPS;两者都包含了快节奏的死亡竞赛模式和以团队为基础的组队游戏。但是《虚幻锦标赛》最终凭借其多样的游戏选项和游戏模式脱颖而出。尽管《雷神3》的Deathmatch很难打败,但是它所能提供的也就仅此而已了。而虚幻竞技场却有Assault、Domination,Capture the flag、Last man standing等等保证玩家选择的多样性,不管是规模大小还是外表,游戏中的35个关卡没有一个类似的,防止了射击游戏中的一大通病。UT中的武器不仅作出了很大的改变,而且是我们迄今所见最平衡的。加上阶梯巡回式的单人游戏、杰出的音效和控制游戏中机器人的种种特性,UT当之无愧的成为1999年的年度动作游戏。

提名:
《天旋地转3》
《雷神3》
《雷曼2:胜利大逃亡》
《时空之轮》
《虚幻锦标赛》

年度冒险游戏

《流浪者》
发行公司:Infogrames
制作公司:Infogrames

1999年冒险游戏无论从质量上还是从数量上都比98年有了不小的下滑,很难找出一部非常优秀的年度作品,尤其是以Grim Fandango作为对照的话。Sierra的《狩魔猎人3》令人实在有点失望,其他的更是乏善可陈。不过幸亏有《流浪者》的存在。《流浪者》是那种老式的动作——冒险游戏的混血儿。但是尽管存在许多动作成分,它绝对不是《古墓丽影》的克隆,重点仍然在于探索、冒险和与NPC的互动。很大程度上,《流浪者》很像Adeline Software的杰作Twinsen's Adventure,游戏有一个巨大的世界有待探险,奇奇怪怪的角色可以交谈,还有令人激动的动作和传统解谜的巧妙平衡。也许很多玩家对把奖项授予一个含有如此之多动作成分的游戏而嗤之以鼻,但是《流浪者》的精髓,仍然是一个杰出的冒险游戏。

提名:
《狩魔猎人3》
《奥米克隆:游牧的灵魂》
《流浪者》

年度驾驶游戏

《纳斯卡赛车3》
发行公司:Sierra
制作公司:Papyrus

在过去的几年中,没有什么类型的游戏进步得比赛车游戏更大了。图像和音响技术的成就使得设计师们终于能够在电脑上实现赛车那种风驰电掣于的速度感及其与生俱来的快感。1999年有很多出色的赛车游戏,我们看见Need for Speed: High Stakes、Driver和像Episode I:Racer、Re-Volt这样更加科幻化的作品。尽管竞争如此激烈,但Papyrus还是轻易地烽拔头魁。由于其《纳斯卡赛车》(美国最流行的赛车运动)系列,Papyrus有大量狂热的追随者。《纳斯卡赛车3》更是Papyrus迄今以来最好的作品。45部赛车、28条赛道,加上无以超越的真实性,《纳斯卡赛车3》是有史以来最好的赛车游戏。

提名:
《车手》
《纳斯卡传奇》
《纳斯卡赛车3》
《极品飞车:一掷千金》
《赛车GT》

年度角色扮演游戏

《失落的永恒:折磨》
发行公司:Interplay
制作公司:Black Isle Studios

被判处了数年的死刑之后,RPG又卷土重来,而且势头从来没有这么凶猛过。今年的提名中有两个MMORPG,《永恒的任务》和《苍穹的召唤》,另有三个传统的。但是风格各异的入围作品:《系统危机2》、《失落的永恒:折磨》和《暗黑之石》。每一个候选作品都有很高的质量,但《失落的永恒:折磨》绝对是最好的。《失落的永恒:折磨》吸收了很多1997年大奖得主Fallout的要素来弥补去年大奖得主《博得之门》的缺点,玩家的属性对游戏过程会

产生重大的影响；另外它对声音、音响和画面（尤其是魔法）的演绎也都是第一流的。但真正杰出的还是它的故事情节，讲述了一个不朽之人寻求死亡的故事。我们不想透露得太多，一切还是有待于你自己去发掘。这年头，敢于不靠老套的精灵和邪恶巫师赚钱的，好像也只有 Interplay 了。

提名：
《苍穹的召唤》
《暗黑之石》
《永恒的任务》
《失落的永恒：折磨》
《系统危机 2》

年度科幻模拟游戏

《自由空间 2》
发行公司：Interplay
制作公司：Volition Inc

尽管去年没有多少科幻模拟游戏出品，但是其质量普遍都很高。其中《自由空间 2》更可以说是太空模拟游戏中的经典之作。太空模拟游戏从来就不缺少好的故事情节，但《自由空间 2》更加深沉、也更加黑暗。基于前作创造的神话，《自由空间 2》塑造了一个有血有肉的游戏世界，充斥着不同的人类和外星人种族；高效率地把任务简介、过场动画和任务结合在一起，甚至还用引擎制作的画面来表现情节的发展。另外给人留下深刻印象的还有那硕大无朋的旗舰，以及空前凶猛的火力。尽管 Totally Games 还没有放弃 X-Wing 系列的开发，Origin Systems 也没有放弃单人游戏，《自由空间 2》显然已经成了这一类型中的新国王。

提名：
《自由空间 2》
《重装机甲 2》
《机甲战士 3》
《同盟铁翼》

年度模拟游戏

《MiG Alley》
发行公司：Empire Interactive
制作公司：Rowan Software

《MiG Alley》真实地再现了朝鲜战争的空战。它不仅提供了作战双方的战斗机，而且战机模型非常出色，不管你驾驶的是 F-86Sabre、the MiG-15 还是 F-80，都提供飞行员以独以无二的真实飞行感受。《MiG Alley》最值得一提的就是其在空中与敌人战斗时的感觉，敌人出色的 AI 对一个身经百战的老鸟来说也是非常严峻的考验。今年的模拟游戏流年不利，好几部受到玩家热切盼望的游戏宣布取消，但《MiG Alley》的表现说明还是有公司愿意冒这个险，而且能够干得非常棒。

提名：
《Flanker2.0》
《无限飞行》
《MiG Alley》
《微软飞行模拟 2000》
《USAF》

年度体育游戏

《狂热棒球 2000》
发行公司：3DO
制作公司：Team.366

竞技游戏传统上被 EA Sports 的巨人系列统治着：FIFA、NHLC 以及 NBA live。这三个系列提供了衡量优秀体育竞技游戏的准绳，直到今天仍然没有人能够把它们从王位上赶下来。但是棒球游戏就不同，EA 的 Triple Play 系列并不怎么成功，由此 3DO 的《狂热棒球 2000》得以取胜的真正法宝是超级的写实主义和对于细节的详细描绘。游戏抓住了各种战略中的细微差别，而且体现得相当有深度。虽然其他方面有一些小的缺点和 Bug，但是这不足以影响它成为电脑上的最好的棒球游戏。

提名：
《FIFA2000》
《狂热棒球 2000》
《Jack Nicklaus 6:Golden Bear Challenge》
《NBA Live2000》
《NHL2000》

年度策略游戏

《帝国时代 2》
发行公司：Microsoft
制作公司：Ensemble Studios

1999 的策略迷们是幸福的。他们有回合制的《铁血同盟 2》和《半人马座》，绝对有趣的《过山车大亨》，还有广受期待深受好评的《家园》，在如此无懈可击的名单中，《帝国时代 2》最终得以脱颖而出。这并不是因为用了最尖端的技术，而是由于它将老式的即时战略游戏模式完美到了一个近首完美的地点。13 个风格各异的文化、平衡的军事单位、错综复杂的科技树、精心制作的战争队形以及对于混合兵种的强调处处都让我们想起去年的大奖得主《星际争霸》。《帝国时代 2》使得即时战略游戏登上了另一高峰。

提名：
《帝国时代 2》
《半人马座》
《家园》
《铁血同盟 2》
《过山车大亨》

1999 年年度游戏

《永恒的任务》
发行公司：989Studios
制作公司：Verant Interactive

在过去的几年里，无数的游戏评论家、生产商和玩家都预测说多人游戏是未来的潮流。1999 年证实了这种说法的正确。今年几乎所有的最大的、最好的游戏都支持多人模式，更不乏《雷神 3》和《虚幻锦标赛》这样非网络不嫁的优秀作品。如果网络游戏真的是未来，《永恒的任务》就一定是今年最重要的游戏，尽管它在年度角色扮演游戏的角逐中输给了《失落的永恒：折磨》，但这并不能动摇其作为年度游戏的地位。《永恒的任务》并不完美，即使是最忠实的支持者也常常对这样那样的缺点提出尖刻的批评；但是数以千计的玩家仍然像是着了魔一样整晚整晚地沉浸在 Norrath 行星的虚纪世界里。曾经玩过 MUD 的朋友一定能够理解这样的狂热，但《永恒的任务》的卓越远远超出你们的想象：全 3D 的引擎勾画出庞大美丽的世界、直觉的操作系统让玩家和周围环境的互动轻松而又投入，层出不穷的任务让 PK 迷们也会返邪归归正。《永恒的任务》超出了传统 RPG 和图形 MUD 的范畴，确立了 MMORPG（网络多人大型 RPG）将影响整整一代的 PC 游戏，目前在制作的就有 Ultima Online2、Neverwinter Nights、Anarchy Online 等等。也许用不了多久《永恒的任务》就会因为其里程碑式的作用而载入电脑游戏的史册。

提名：
《帝国时代 2》
《永恒的任务》
《自由空间 2》
《雷神 3》
《虚幻锦标赛》

1999 年最令人失望游戏

《创世纪 9：升腾》
发行公司：Origin Systems
制作公司：Origin Systems

即使是长达数年的开发、推迟，开发、推迟，即使是数度的人事变动，《创世纪 9》还是没有改变自己注定的失败命运。20 年的一个传奇从此划上了句号，虽然不怎么美满。《创世纪 9》无疑是今年最受瞩目的 RPG，从上市前公开的画面来看，也确实对得起玩家的期待。但是公司犯了一个不档饶恕的错误：Origin 竟然为了赶上圣诞节的档期，推出一部没有完成的游戏，撇开未经过优化的引擎不谈，游戏里有无数的 Bug：频繁地跳回桌面、存档文件的损毁、任务的无法确认……事实上，没有 1.05 补丁的话，游戏根本无法完成 Origin 把玩家当作他们的 QA 部门了吗？！就游戏本身的质量而言，也不能令人满意。糟糕透顶的配音，重复的古墓式地牢探险也让人倒胃口。目前，Origin 已经推迟游戏在欧洲的发行，并且收回在美国已售的光盘，可是这无法改变他们辜负了玩家们信任的事实。

提名：
《文明：力量的召唤》on:Call to Power
《外交风云》
《印第安那琼斯和恶魔机器》

高中篇：我的自述

龙虎乱舞

我的电脑是去年十月份搬回家的，和大多数玩家一样，我喜欢电脑主要是因为电脑游戏——在网吧里玩了几回《红警》便一发不可收拾。那时我刚上高一，爸爸本来准备给他们的办公室配台电脑，经过我的一再劝说，又认为电脑可以促进学习，于是在开出一大堆条件后，电脑也进了我的家门。我至今还清晰地记得那天的情形：我正在同学家做作业，妈妈突然在楼下喊道："快回家，电脑到了！"我大脑顿时一片空白，心脏狂跳，撒开双腿飞奔至家中。一台漂亮、高贵、优雅的电脑安静地立在电脑柜上，机箱上那熟悉的"Interl Inside"标志赫然入目。我走上去，用颤抖的手扶住了它……

期中考试成绩令父母非常满意，我便与父母定好了时间——每天中午12：00-12：40，晚上放学后7：00-7：30可以上机。于是我放学后再也不逛游戏机室，飞跑回家吃饭后，便可尽情享受那短暂的快乐。父母并不支持我玩游戏，他们本能地对电脑游戏格外反感，认为电脑游戏幼稚无聊，是应该被政府严令禁止的东西。于是我剩下自己每日2元的过早钱，买光盘和电脑报刊杂志。由于我日日忙于深入敌后，妈妈开始不满起来，她原指望我用电脑来学习的。于是教学软件买了不少，我也学会了"Alt+Tab"，可我惊奇地发现，妈妈凭着敏锐的直觉对这小动作始终怀疑——她其实对电脑是一窍不通的。

这样过了半学期，直到期末考试。在此期间，我感受到了《MM6》的庞大世界，敢死队员的机智，《仙剑》的绝美，抚养女儿的艰辛。这些感觉都是在现实生活中体会不到的。特别实在格外枯燥的高中时期，回想起来，这半学期也是我整个高中阶段最幸福的日子。期末考试简直就是噩梦，父母大发雷霆，晚上的时间也就此终结。

从此，我只剩下中午的那一点时间，但我对电脑的感情却日益深厚。由于时间实在太少，我只能玩《星际》和《帝国》，企图从速战中获得一丝满足。但我发现这根本办不到。那可怜的二十分钟对我来说太残酷了。于是我想尽一切办法，如趁父母出门的时候偷偷开机，这样玩得竖起耳朵，一听见开锁的声音马上关机（直接关!!）。我还得迅速逃回自己的房间，因为电脑被安置在父母房里。久而久之，我的耳朵练得特别灵。

这样做很危险，也很不好。有时我被父母抓住，他们就大骂我一顿，分析我喜欢电脑是怎样的一个大错误，我是如何不好，并扬言要把电脑卖掉。我心里恐惧极了。然而更可怕的事情还在后面，由于我慌乱中总是顺手一按，爱机受不了这种经常性的打击，开始发脾气了：某些程序没有响应就会死机，光盘安装了一半也经常死机，并发出可怕的"吱吱"声……都是我的错，我间把爱机折磨成这个样子！爱机，我为你哭！终于，在一次被抓到后，妈妈撕烂了我的电脑报刊、杂志，毁了我的光盘。这些都是我用辛苦积攒起来的钱买的呀！（说出来不怕人笑话，我连盗版光盘都嫌贵，问题是父母收都比较高）我在一旁气浑身发抖。妈妈竟还说要把电脑送给别人。"不！不！"我狂怒地大叫"……"妈妈看我实在很在意，只得不了了之。但从此他们总是有意留一个人在家——我从此也便没有了机会。

不要说连夜奋战，那种事我只在梦中才敢想。高一下学期，我的成绩未见起色，渐渐连中午的时间也给糊里糊涂地扣掉，我现在是完全不能碰电脑了。我变得烦躁不安，在家里时脸上总挂着怒容，懒得理人，学习也不投入。我喜欢游戏，因为我看不惯现实生活中的丑恶，看不惯父母待人接物八面玲珑的那一套。（熊：别说这个了，就算是同你年龄一样大的我看现在的我，也会鄙夷得要死。你和父母的阅历毕竟差得太远了，发生那样的不愉快，你怎么看父母都难高兴得起来吧，再说，待人接物如果真能做到"八面"玲珑，也很难得的。不说这个了，这些不、还不是你这个年龄应该想到的。）游戏是我的至爱，我可以几天不吃饭，不睡觉，却不能不玩游戏。甚至如果给我时间，我一定会去拼命学编程。但父母就这样强制禁止！家中有电脑却放在父母房里不能玩，这种情形早已被班上同学当作笑柄。为什么？为什么我的父母会这样？我曾试过与他们沟通，以成绩作保证，举同学的例子，谈电脑游戏的前景，承诺要学习编程……但根本没有用！他们敏感、多疑，认准一个理就是不准我再碰电脑。每当我从门口看见爸爸在书桌旁，爱机近在咫尺，而我却得忍受煎熬，我简直快发疯了！就算是在期末考试的当天，同学们通宵奋战，而我却只能玩不到2个小时。我是多么羡慕那些同学，羡慕《游戏天地》的众小编，羡慕……我对游戏的狂热爱好绝不在你们之下，每当我在"江湖夜雨"上看到有玩家因迷上电脑而彻夜不眠、纵横战场时，我就恨不得掐住他的脖子!! 你们如果想一想我的处境，还会不珍惜自己的拥有么？

离高中毕业还有两年……高二上学期的期中考试，我上升到了班上的中等水平。（熊：忍受煎熬，总算还是有一些回报。）。父母大发慈悲，说可以考虑我星期六玩两个小时。哈，哈，哈！大家！是不是很可笑？这点时间塞我的牙缝都不够，而且是一周！我更加愤怒。总是一言不发，吃饭时低着头，眼中闪着阴冷的光。他们见此非常生气，问我到底有什么不满意，他们有什么对不起我的地方？哼，是真不明白还是装腔作势？（熊：你瞧你，又来了，唉。）但我已经绝望，就放弃努力，只是沉默着，沉默是我最后的权利。

有时我想起曾在电脑边度过的那些时光，我不禁会哭起来，任泪水流过脸颊。然后我擦干泪，象往常一样去上学。到了学校，我收起先前的神色，若无其事地走进教室。同学们看见我，再也想不到我曾在家中无限忧伤，甚至痛哭过。

熊：仇恨和沉默本不该属于花季。这是很早前收到的信了。一来当时的情况，我不知道该不该登这篇文章，二来，这家伙一上来头一句话就是"'江湖夜雨'自毛熊三接管以来就阴云不散……"虽然这么说对我有些不公平，但在当时确是一锤击中我的要这在，我一下子扔掉信纸……手捧心脏跌倒在地，眼前蓦地一黑。

他自己也在后面写道觉得自己的话不是太恰当，但是，从最初得到的很多不该有的赞誉中清醒过来后，我也非常感谢他的提醒。恕我引用他给我私人的一些内容："毛熊，你为'江湖夜雨'中不散的阴云

而失眠，所以这次我带来'安眠药'。我这篇由切身经历写的文章，定能让众多'最近比较烦'的玩家闭上嘴。

说了这么多，你也许认为我比较乐观？那么看下面的文章之后……"恰恰相反，我还是希望大家都能张张嘴，但是看了这一段，大家明白他写这文章的背景，而他在大家眼里的形象也更加丰满了吗？(我不是说身材，请不要误会 *.*)

"那么看下面的文章之后"怎么样了呢？我体会到：如果我的感情再脆弱些，脸皮再薄一些，那么我真得在每次看朋友们来信之前都要去后勤那里领一条毛巾。龙虎，你学校附近有没有一条小河……？咳不是啦，不是想叫你帮我抓鱼吃，你想到哪里去了——我是说，如果有的话，那么我看你信时酝酿的阴谋就可以得逞了：在某天夜里扛一块大青石放在河边，第二天白天拎一根两尺长，手腕粗的铁棒(哇！校园暴力！——也不是啦)，化装成老奶奶，在下课铃响了之后在大青石上磨，呲啦呲啦地磨。等着弟弟妹妹们上钩(这和抓小鱼差不多啦)。如果有小朋友上当受骗，好奇地走上来鞠一躬问我："老妈妈，请问，您在做什么／"我就假装不经意地回头说："你看，我要把这根铁棒，磨成绣花针呵！呵呵呵呵！"然后以五十赫兹的频率把那一串早已编好的说教突突噜地喷出来，从盘古大叔怎样开天辟地，女娲阿姨怎样造人补天，劳动人民怎么奋斗了几千年说起，一直说到今天，最后，以"今天的幸福来之不易，你们要珍惜啊"结束，然后装作沧桑或天真地继续呲啦呲啦地磨，让小朋友去一个人发呆，弄不懂我到底说些什么，只能认为我是一个高深莫测的人。当然也可能有反应比较快的小朋友会突然问我："那，老妈妈，您把铁棒磨成针以后，怎么来做出一个针眼呢？"那我能做的只有倒栽在河里，栽倒在河里了。

这样不好，容易被小朋友问倒。那么我，我能做的，我是说我如果真要去磨，我会磨另外的东西。那应该……是两面铜镜，先磨好的敬赠龙虎的父母大从，后磨好的敬赠龙虎乱舞弟弟。先磨好的起名叫"立木见"，后磨好的起名叫"土子一撇"。按图纸设计，"立木见"可以照出长辈的缺点，"土子一撇"可以照出晚辈的不是。"你多管闲事！"——"口旁。"，如果我真能做到，我肯定先给自己用。

最后，我再讲个故事吧：从前，有一个纯洁的青年，他在自己高一时候寒假里的年三十晚上，是在医院特护病房门外的长椅上渡过的。当时，他等的那个她没有来。陪伴他的，是一盘《唐朝》乐队的磁带(对对对，就是那个"菊花古剑和酒")和一本鲁迅全集。后来，他的一个朋友倒是不期而至，给他带来了葱爆羊肉的年夜饭。那份葱爆羊肉啊，真的是好吃极了，米饭也很甜，可惜吃到后来，不够热了。后来，那个青年又被朋友和他哥哥拖出去，在医院的大门口放炮仗。在静静的夜里，那挂五百头的炮仗很快就炸完了。你猜，他当时是哭了，还是笑了？哈哈，告诉你吧，他想哭，但最后还是吐了口气，傻傻的笑了。故事讲完了。

大学篇(无题)

灰熊

以前，我只买《A》和《B》。记得是个阴雨天，我打着伞在路边一个报亭发现 30 期《游戏天地》。封面是《Majesty:Sovereign of Ardania》觉得很酷(^.^)，于是买了下来，看完之后，便一发不可收拾了。(坦白说，是因为 30 期有 DK Ⅱ的介绍与秘技 ^.^)我这个人玩游戏热衷于使用秘技，因为我觉得，现实中不能走捷径，使阴招，只好在游戏中得以实现了。(我心可诛吧？)到今天，我刚刚买完 47 期，其间无论刮风还是日晒雨淋(祥子？夸张！)，我期期都买。看报也由先看"每周秘技"，到先看"江湖夜雨"，因为那里总有许多感触，一丝一丝触动我的神经，在我心底挠痒痒，让我有种将心中感触一吐为快的感觉。真的，我觉得熊哥你就象一位老朋友，可以了解，也可以理解我的感受，虽然你我并不认识；而"江湖夜雨"则象一伙人团坐在一个温暖屋中的一张大桌子前，一人手里一杯茶，耳边是柔和怀旧的歌曲，大家你一句我一句，将心中丝丝感受娓娓道来。

我生性好动，从小就好玩，喜欢到处乱窜，打家劫舍(其实就是这家闹闹，那家闹闹，顺便扰乱一下邻居的鸡窝。)，这也许是我日后爱玩电脑游戏的根源吧。

在上五年级的时候，用成绩向老爸骗了一台任天堂，当时买一个四合一卡(魂斗罗，绿色兵团，除龙部队，未来战士)，我保留至今。事实向我爸证明他干了一件错事(在他看来)。我迷上了游戏，因为老爸不给买游戏卡，只好东借西借，要么到处陪笑脸，要么就挥舞大棒，使用蠖强夺。^.^学习成绩呈自由落体势下降。终于，在教育多次后，爸妈宣布禁令——封机。不过，我又迷上了街机。于是，又开始攒零用钱玩街机。在经历了无数次教导与无数次被老妈拎着耳朵拉出了游戏厅以后，我跌跌撞撞上了大学。

在上大学的前一个暑假，我才接触到电脑游戏(穷人的孩子！)，因为我被勒令去学电脑。我所玩的第一个游戏是麻将，于是我又玩了一个暑假的麻将。而学电脑的成果是会开机并进入 DOS 找游戏玩。上了大学，被一个北京同学带到别的学校玩了《命令与征服》，从此又是一发不可收拾。有一次我与我的玩友以及另外一个同学去了那个学校玩通宵，两夜一天，未合一眼，粒米未进，只有烟与水。当我们跨出电脑房时，我差点晕过去，我想是因为饿。(熊：……)在疯狂吃了一顿以后，我们回到学校狂睡不止。后来因为那个学校机房离我们学校远，我们几个便如警犬般在学校附近溜达——找电脑房。终于让我那位玩友发现了一个，于是他(引诱者——蛇！)带了我去那儿玩。我们成了那里的常客。我，迷失了自己，经常不知疲倦地玩通宵。那屋子没暖气，在冬天晚上特别冷，冷

得我牙齿打战，浑身发抖，可我没有退意。就在期末考试的前一天晚上，我还在玩通宵。于是考试第一门我就被老师给"撂斩"了。唉，往事不堪回首。

在大一下半学期，有人在我们学校开了一个机房，我又和我那些玩友成了那里的常客。那里冬冷夏热，屋子又小又黑。一小伙人在不知疲倦地木然盯着屏幕，如同失去了灵魂的行尸走肉，只有手还在下意识地动着鼠标（熊：不知这是灰熊当时的感受，还是已经跳出沉迷之后回想的印象，或者因为在机房打工，从旁观者的角度看多了，有这样的想法。这样的描述还是主观因素多些——看来这和灰熊自己的愧疚也是有关的。），后来我还帮那老板干了一个月。那个月我尝到了看厅之苦，每天大清早奔去，收拾，然后就是在里面等候玩家，晚上再离去。有一天晚上我疲倦地推开了机房的门，里边的灯光把我麻木的身影投在了对面的墙上，我一下愣住了，我问我自己：我怎么了，我在追求些什么？我感觉我已迷失了自己，可我找不回来自我。我依然经常出现在那里，并且我还把我的舍友拉上了贼船（熊：开个玩笑：不知老板有没有把这些算在你的业绩里）。有一段时间，他们玩得很痴迷。当有一次在机房看见他们时，我觉得我也变成了引诱者——蛇。我好伤心，熊哥，那一刻我觉得我在犯罪。（熊：!!! 继续，我的话在最后在最后一起说。）

在游戏的世界里，我可以成全我的任性，我可以随心所欲。因为我总在使用密技与修改工具。我俨然成了班里的密技天师，他们向我索要各种密技，我买杂志的目的也仅仅为了搜集密技，玩游戏也不过是测试密技是否有效，然后再向别人夸耀自己如何把电脑戏弄了一把。就玩游戏而言，我也迷失了方向。我热衷于去追求新游戏，然后找寻密技，接着翻版。我已经变得麻木了。

很多人都有自己的电脑，我没有。因为父母不同意，他们了解我的个性，知道我会沉迷其中，可我还不一样花钱去玩，大学这几年，在这上我花了好多钱，对此，我很愧疚。

在大三时，我的生活发生了变化，我有了女朋友（熊：嘿嘿，一定是她被你魁悟的外表和直率的性格打动了。象你 样玩游戏，哪有时间去追女孩子啊！）她让我发生了很大的变化，几乎是彻底的。我戒了烟，戒了游戏，其实也不是真的戒了，她有时也会让我玩上一两个小时。（熊：她是一个理由，真正让你改变的还是你自己。后面还有。）不过，我已不沉迷其中了。再回首，面对荒唐往事，我无话可说，只有感慨。我想这一切也许对我也有好处，因为这种经历让我成熟了不少，毕竟有得必有失。虽然看起来似乎失大于得。可以说亡羊补牢，为时未晚。我想我还是可以重新开始的。

在我身边有不少的人沉迷于游戏，忘了自己真正该做的事，误人误己。更有甚者花了大把的钱，不得不去借钱，还有人为此犯罪。我想游戏无罪，关键在于玩家如何正确看待这一问题。我想大家都热爱游戏，何不一起努力帮帮那些迷途的玩家？一个不当之请，可否在"江湖夜雨"的下个讨论主题中探讨一下这个问题，我觉得这个问题不容忽视。游戏天地不光要告诉玩家有什么新的讯息，某个游戏如何玩，也应告诉玩家该如何去对待游戏。

站起身来，伸伸腰腿，准备过会儿学习。深深吸了口气，仰天作花道大笑状，哈哈哈，我是个天才！哈哈哈！洒家去也。

熊："如何帮助迷途的玩家"这个题目，夸张点说，我觉得涉及到"如何生活"。传媒负有一定的社会责任这是肯定的，你说的问题也确实不容忽视。从我的角度，我经常会选一些虽然有着这样那样"问题"，但是充满了反思和真诚，能够被引以为鉴的文章和大家见面，以后我也会这样做。我的目的和你的目的，还有其他文章作者的目的，是有共同点。也就是说，实际上这件事情是"江湖夜雨"一直在做的内容之一，我只是目前还不想把它作为一个主题来单独讨论。你的好意，我想大家都会体会到的。如果我对你说"谢谢"，你一定会感到很"那个"，但我还是很感谢你。

咱们来探讨一下问题吧：你说是她改变了你，我说是你自己改变的。也许是这样：你一直在寻找一个归宿，所以才会如此的沉迷于游戏，找到了"她"之后，有找到归宿的感觉，再加上已经意识到游戏的负面作用，于是对游戏自然而然的失去了那种依赖。请看下面我想象中的对话：

毛熊：你脑袋上的青筋是怎么回来？我只是和你探讨问题吗！不要那么激动，拜托——（突然发现了什么，声色俱厉地）把狼牙棒给我收起来！

灰熊：（左手托腮，右手放在背后，仍紧紧地攥着棒子。）……嗯，你问的问题吗，我想，如果没有她，偶尔去玩一两个通宵也有可能的啦，不过，象以前那样，估计是不会了。

毛熊：那为什么呢？

灰熊：这个吗，……玩累了。可能是因为，我已经……多多少少找回了我自己。

毛熊：真的吗？太好了！你已经明白了这个道……

灰熊：说完了？

毛熊：（无奈地）说完了。

"口旁"……"啾啾"、"啾啾"……

有一个好女孩做女朋友，是可以解决很多问题的，但是，"找到一个女朋友"绝对不是一种解决问题的方法。我意思是说，其他有同样困惑的玩家呢？小时候，"上学"和"考试"一直是大家生活的重心，如果偏离它，或者目的达到了而失去了它，难免有一种"失重"的感觉。在"不得不做"的事情之外，总有你真正想做的事情吧？试着想想自己很久以前的梦想"我要做一个什么样的人"，试着找找除了玩游戏之外，自己还喜欢去做什么事，也许有帮助。在这里，也祝灰熊和她……（肉麻的话）

在录入这篇文字的时候，我几次都干不下去了，停下来发呆良久。有几处看得我真想哭。灰熊说"感到自己在犯罪"，这也许就是它写这篇文章的原动力。无论如何，写下这篇古道热肠的文字，可以赎罪。从文章看来，他已经大四了，如果在今年夏天他可以找到一份满意的工作并把好消息告诉我们，就更好了。一个启示："负罪感"是很难受的，尽量离它远点。

最后，摘录一些灰熊其他的话：

"我是电脑商情报的忠实读者，因为体形巨大，以前曾被人称为'灰熊'。很久了，一直有给你写的感觉。不是为了投稿，只是心中很多关于游戏的感慨想一吐为快，也不知为啥迟迟写不出来，可能缺少一个引子吧。看了 47 期，心中豁然开朗，原来自己是有那么多郁闷的情绪想要发作。……满纸荒唐言，一把辛酸泪……我觉得轻松了好多。……正是：我自奔鼠向天笑，推也被推两逍遥。

身体健康！冬眠平安，小心猎人！^^

——灰熊"

戏说《侍魂》成家篇：

黑龙江　小渔儿

某人：我是贵报的忠诚读者，不过才三天而已。

熊：啊哈哈哈哈哈，太可爱了，太可爱了。

某人：我是个电脑爱好者，更确切说是游戏爱好者。太太也渐渐喜欢上了游戏，这更使我如鱼得水。太太前不久的这篇拙文……

熊：来，我看看嫂子都写了些什么？

我的老公是个懒家伙，说他饭来张口，衣来伸手一点都不过分。唯一的运动就是每天吃过饭就坐在电脑前开战，有诗为证：两耳不闻其他事，一心只想打通关。看见那个方头方脑的东西我就有气，总瞅着不过眼，却又不想和他吵，影响我的淑女形象，有什么好方法能让他勤快起来又毫无怨言我苦思不得其法。

终于有一天机会来了，他玩起了《侍魂》，一会赢了哈哈笑，一会输了，气得直擂桌子。我眉头一挑，计上心来，从前恋爱的时候，他常带我去玩土星，街机，PS的游戏，什么《格斗之蛇》、《少年街霸》我还是有一手的。去和他比划一下，我要是赢了他就得俯首称臣，就得帮我洗衣，洗碗，擦地……越想我越高兴（嘻嘻）。我带着一脸虚伪的笑容走过去：“大侠，小女子想和你过几招。”“你？”老公的不屑溢于言表，“闭着眼都能打死你。”“输给您是我的荣幸”我谄笑着挤了过去。原以为挺简单的，哪知道键盘操作和摇杆差好远，搞得我手忙脚乱。首选最美丽的娜可露露小姐，说来惭愧，别说“流风之舞”，就是“流风斩”、“风之刃”也用不出来，还会“挡”。结果惨败老公的加尔福特，我听说加尔兄是娜可小姐的男朋友啊，怎么一点都不怜香惜玉呢？这回我选个身体好点的，霸王丸壮士闪亮登场！可惜，他也不长脸，死得更难看。老公一滴血也没费，哇呀呀，那叫一个惨！老公狂笑：“你这个自不量力的手下败将，还不消失？”我灰溜溜地走了。

不行，我堂堂一代女侠，怎能如此遭人奚落，我要排除万难，决不气馁，争取最后的胜利。以后的每天晚上，我都死皮赖脸地求老公陪我玩几盘，又偷着狠练霸王丸，对他的招数越来越熟，再加上必杀在右边时不大灵光，再对战的时候，竟让我以微弱的优势取胜。老公有些惊讶，忙说：“让着你知道不知道，还美呢。”说着也选了霸王丸。想不到，我属旧社会受气式的，霸王丸媳妇遇见霸王丸老公，没气了。“再来再来。”一时气愤，手竟按在了牙神幻十郎上。我可不喜欢这无情冷血的师弟，本想快死重新再战，不想我乱按一气，竟出了几个威力无比的招数。虽无章法，却把老公的霸王丸大师兄打得措手不及，回天乏力。想不到，我和这位牙神浪子还挺有缘的。我信心大增：“尽管放马过来！”老公选了一个又一个，别管是“桂右京”还是“柳生十兵卫”都被我的乱招打得落花流水，稀里哗啦，有诗为证：“三空杀”天摇地动，“五光斩”气吞山河（夸张）（熊：还有一句是“‘七色光’儿童乐园”）。几天下来，我们俩杀得天昏地暗，我的牙神幻十郎越来越神勇，来一个我杀一个，来两个我叫他死一双。这回，轮到我大笑了（淑女风范荡然无存）。老公大夸我是格斗奇才，我沉浸在狂喜之中，没注意他已离开《侍魂》，改投《沙丘》门下。我渐渐从天才梦中清醒：糟了，我怎么把正事给忘了，整天打打杀杀的，我图什么呀我？牙神幻十郎，你也不够义气，枉我这么重用你，你也不提醒我一下，那就帮我在梦里打他一顿，出出气，这总不算过分吧！

直到如今，家中的老公依旧是饭桌，电脑桌两点一线，我仍然是苦命的媳妇，有诗为证：衣服还得自家洗，碗筷还得自家刷……

熊：有如此“苦命的媳妇”，是男人最大的幸福啊！某人兄，我真是好……羡慕你！不过大家注意没有，某人一开始的自述是“如鱼得水”，某人嫂的署名是“小渔儿”，这个，呵呵，这个里面，大有文章。记得前几期大狗的《婚姻 vs 游戏》吗？“实行同化、加强沟通”都被某人毫不费力地做到了，“提高效率”吗，文章里没有提到，最后，我试着按大狗的自测题，越俎代庖为某人做了一次测验：他的得分——8分，评价是“不愧　为大老爷们，够胆识够魄力，就是有些犯傻”。忽听娇喝“牙神何在！”

“啊！不不不，这个测验是我看了文章以后，替某人做的，算不得数，嫂子不要生气，要不，您找找以前的游戏天地，请某人兄自己做做看？”

“不行，牙神，给我上！”

“……为什么!!”

“我煞费苦心，写得手都要断了，才写出这么一篇，你在后面却一直说我那老公对我却只字不提！”

“噢!! 其实大嫂，看了文章，我觉得，除了体会到您二位一定是在早年间于土星街机之上打下坚实的感情基础之外，还觉得您真是大人大量，难能可贵，实乃普天之下为游民之妻者之楷模——之——是不是，牙神兄？”

“<沉默，毫无反应。>”

“您看，连牙神兄都连连点头称是，这还有的假吗？”

牙神终于抑制不住内心的鄙夷，口吐白沫，倒了下去。

“哼，小渔儿，你这个小女子！休得猖狂！……”

牙神恶心得口吐白沫，一边咳嗽，一边站了起来……

“大嫂，您听我说……”

……

……

“三……五……”一共八道伤口，看来……

小渔儿虽然嘴里在诉苦，但看来她这样想得开，肯定某人兄在家里颇有一些优秀事迹，没有提到罢了。游戏没有成为两位之间的障碍，反而给你们带来了这样的欢乐，诚可贺也，诚可贵也。这就是怀抱着一颗爱人之心去爱游戏的结果吧！

这篇文章的开头，你看了也许会烦，但是别急，他的话还是挺有道理的……

关于游戏的乱想

昆明 王瑜

学生写了放在抽屉里的叫作“抽屉文学”，厕所里的涂鸦叫作“厕所文学”，要是我把乱想的写了出来，能成为“乱想文学”，那我可就发了。以上纯属乱想。我喜欢王朔，也喜欢金庸。王朔评金庸的文章我认为评得很好，可我仍然看金庸小说。大凡中国的文章，总是第一个人来大加称赞；第二个人说成狗屁不通；第三个人来唯物辩证，各打五十；第四个人胡编乱造，然后总而言之。我就算是第四个人吧。

相当年(老年横秋)，我的思想挺容易被左右(也许是件好事)。原来挺喜欢港台歌曲的我，在“港台 = 没品位”论调的风潮中改听重金属和中国原创摇滚。其实我一直觉得好多港台歌挺不错，Beyond 是我最喜欢的。 又到了看一些名著，名片被认为是装深沉和不懂装懂的时候，我从不说某名著有意思，那样显得我挺虚。当然，对于被众人说成是只能骗初中女孩眼泪的琼瑶，我也敬而远之。

我发现了我很容易被左右，于是反其道而行之。哪晓得又是另一种“左右”。我听京剧、听高雅音乐，觉得与众不同才有性格。大家觉得没到 30 岁就穿西装挺没品，挺傻冒，可我偏要穿。“诗人”已经成为快成贬义词的年代，我还看诗。其实这些我都受不了。

现在的我(朝气蓬勃状)，不受任何左右，只做自己爱做的事(也许是个更大的误区)。引用一句话，“睡前洗不洗脚，起床叠不叠被，只要一不违法，二不妨碍别人，谁管得着”。(熊：又同“管天管地，管不了XXXX。”< —— 用四个叉代替的是一个并列的动宾词组)不论港台，外国，只要顺眼，顺耳，我都喜欢；不管什么 Game，能乐，我都喜欢。不过话说回来，长时间这样，也挺没劲，没有正反两面的斗争，不够乱。这些问题留给我以后解决吧。

再不进入游戏的话题要被认为是在骗稿费了。(其实上句话是骗稿费的标准方式，而本句话则更为甚之。)(熊：行，你真行。本来一直说得挺好的偏加这么两名。不删吧，怪不顺眼的；删了呢，又少了反面教材，少了一点点你整个思路里的一个小小的环节，少了一个精彩的小逻辑陷阱。其实，这么一段文字，真骗，又能骗得了多少稿费去？不过吗，做自己喜欢的事，你愿意骗，我暂且当没看见；我愿意让你骗，你也别觉得我……太傻。)我对游戏的依赖和了解还是有一定级别了。其实早就想写一点关于游戏的文字(熊：和他有同感的人举手！——举左手，右手现在就写！)写一写自己的游戏经历，这类文章太泛滥，没意思。(突然 SANHE 跳出来：你再说一遍?！我跟你急！)写一写游戏的利弊，我的确是因为游戏开始学电脑，并有所收获，游戏也确实影响过我的学业。但实质上都是我自己的问题，跟游戏没多大关系。再说，如果我能写出游戏的利弊，那么，我大概可以解出鸡和蛋的问题，再证明出 1+1=2。(熊：精辟。我喜欢这句话太喜欢了。这句话，算一千字。没意见吧？)当我刚想写关于游戏的小小说时，总能看见和我想法雷同的大哥已发表过，再写有抄袭之嫌。你看，我还是逃不出外界的左右。(我最讨厌中英文夹杂，可一不小心还是满嘴 OK，Sorry，no problem，我也觉得乱用“括号”挺俗，可我还是写了那多括号)那是当然，我是个普通人。(熊：精辟。一千二百字。)自由自在只是想象，被左右其实也有好处。

我迷恋“红警”时对玩“仙剑”的人大惑不解。在我以“侍魂”和“摩托英豪”暂时称霸时，看都不愿看一眼 Diablo，(熊：两千字。)其实都是不错的游戏。游戏的玩法分为 1，玩游戏，很快乐，2，被游戏玩，也很快乐，3，被游戏玩，有点苦恼，4，被游戏玩，还很麻木。我大概属于 2 吧。上面这些只是说我自己。没有什么是绝对正确的(那这句话本身呢？)。如果这篇乱想能与玩家们见面，我的想法是：该什么样还是什么样，不需要改变，因为没有什么方向是正确的。玩得高兴的继续高兴，郁闷的继续郁闷，玩得矛盾、迷惑的继续矛盾、迷惑。就像对足球的苦恼、矛盾、迷惑一样，是一种体验、一种经历，是值得的。

最后向大家致歉，本文杂乱无章外加“挺”字和“括号”过多。

熊：这篇文章的文字看得我挺烦的，但是里面的意思，我喜欢。

其他话题的一些杂文和这篇文章一样先说自己的生活或一些事情，然后再提炼出想法。没有必要致歉，但是既然你愿意……我也不管。

左右为难？

——我的游戏和我的朋友们

提问：电子游戏和电脑游戏有什么不共戴天的仇恨吗？

回答：没有……吧？（底气不足的声音）

应该就是没有。至少在 Crazy Diamond 的眼里，游戏就只是游戏而已，还会有什么出身的分别不成？更何况，现在都是"统一"和"合并"的时代了，再谈什么谁比谁更好的话题，岂不是很无聊吗？

但是，事实上，让人沮丧的就是，象这样"无 聊"又"狭隘"的家伙，现实生活里着实还是有很多的啊，举个例子，我身边自称"玩家"的那群人，明明就没有什么深仇大恨，还硬要分成两派，而且差不多是每天不互相打击一番就不过瘾似的。而且挺没劲的事儿，两帮居然还都很坚定的把它当成了自己的信仰，一个个都是头可断血可流，革命意志不可丢的大义凛然状。

"电子游戏的档次太低了，小孩子玩的东西……"（这毫无疑问是 PC 派的发言）

"噢呵呵呵，整天就是点那群蚂蚁（指 RTS），那种千篇一律的东西档次就叫高了？"（当然，TV 派也不会示弱）

"你们整天玩着自己也看不懂的游戏有什么意思？"

"KAO！你怎么知道我看不懂？再说你玩的东西你自己懂吗？"

随后就是双方都嘿嘿冷笑，青筋暴露，眼露凶光杀气逼人，再然后是真人快打血肉横飞（说笑，说笑罢了……）。话说回来如果他们就是这样互相贬低斗斗嘴皮子的话，那其实就跟我没多大干系……但——更加另人沮丧的就是——这两派都以不肯放过的态度对我施以恐怖的压力："说！到底是敌人还是朋友？！快说！！"夹在风箱里做人的滋味实在是很不好受哪！

平心而论，平心而论我真是很一视同仁的。我喜欢 FF，但我一样也钟爱星际，我对史克威尔可以用五体投地来形容，但对暴雪也是抱着相同的敬佩和热爱（虽然最近我有点烦他的延期），我觉得足球游戏还是柯纳米做得好，但这个并不妨碍我打 DF 吧？相同的我在痴迷与魔法门的时候也一样可以去和别人挑拳皇……这没什么不妥吧？

但是，那些家伙，死心眼的笨蛋，就是不明白这样的道理。虽然我也曾经费了很多的时间和精力企图去改造他们的落后观念，但每次所得到的，也只是反效果呢！到了最后，反而是我成了名符其实的墙头草，被两派都报以怀疑的眼光……说起来真是有点可悲啊！（其实是象个傻瓜）

还记得 Bleem！刚流行的那会儿，PC 派个个都大感扬眉吐气，生拉硬拽的把几位 TV 派的核心骨干啦到宿舍里，装上 Bleem！演示给他们看，随后踌躇满志的道："怎样？"

TV 派倒是处变不惊："什么怎样？"

"喊，PS 已经能被完美模拟了耶！你们手上的机子已经没、用、了、耶！"

"出现这种东西，"TV 派笑嘻嘻的道："不正是证明你们 PC 上已经根本没游戏可玩了吗？"

"……"

其实那几句话当然是瞎掰。不过受到刺激的 PC 派从此就真的碰都不碰 Bleem 了！连移植的作品都不玩，面对他们孤高的自尊我也真是无话可说了（不过，也真是傻得可爱）。

现在两上战壕急诊的焦点就是 DC 和 PS2 能不能被模拟……以我的观点 DC 应该没问题，PS2 现在可能困难，按正常估计要在两年以后，其实我真正的想法是即使能被模拟也说明不了什么问题？？那样的大公司怎可能轻易被技术上的问题击败？这样的争论无非是满足了某部分玩家的虚荣心而已……理所当然我的观点不可能被任何一派接受，所以本人也只有徒然长叹阳春白雪了（……愈来愈像个傻瓜。）

说回我自己，现在出去玩的时候还是以 PC 为主，毕竟去机厅挑拳皇已经不太适合我这个年龄了（其实是技术退步一日千里，已经无能为力打街机了），我感觉 PC 因为网络的存在是更适合交流的平台，而一个人玩的时候，比如说 RPG，我还是更喜欢游戏机上的，也许是因为有一点日文基础的缘故，我确确实实觉得游戏机上的 RPG 要比 PC 上强很多，PC 上的很多所谓日式 RPG，其实只是些不入流的玩意儿，而美式 RPG 例如博得之门一类，确实不错，但很遗憾我对于 AD&D 的世界实在是不甚了了，所以很难有玩 FF 的投入感。至于港产武侠漫画风格的 RPG 无一例外坚决抵制！

PC 上的游戏普遍耐玩度不错，而游戏机上的游戏则普遍较认真（这一点应该是 PC 游戏感到惭愧的，PC 游戏开发发行商常常将一只满是 Bug 的未完成品拿出来，这一点 TV 游戏体贴得多）。PC 游戏的另一个优点是勇于使用新技术，不象 TV 游戏由于封闭平台而裹足不前，不过新技术采用的负面影响是玩家升级的噩梦，真是万事有一利有一弊啊……

当我把我以上的真实的感觉和想法说给我的朋友听的时候，他们无不骂我是两面派，墙头草……写在这儿恐怕也已经得罪了一些铁杆玩家了（如果是真的话还望手下留情）。但我仍旧觉得大家都是青年人是不应该有什么偏见的——或者说成见、执念更恰当——作为不同平台的游戏软件，PC Game 和 TV Game 很大程度上是互补的，而且两者现在都遇到了相同的发展瓶颈，即游戏的创造力不足，因循守旧，所以它们需要互相借鉴和吸收（事实是这种借鉴已经开始了），作为玩家如果不眼光和心胸都开阔一点的话，损失的只会是自己吧……因为会错过像我这么好的一个诤友啊（已经彻底变成傻瓜的腔调了）！

因为，无论是电脑游戏还是电子游戏，毕竟，都是属于年轻，而且爱玩的心啊。

熊：对。比如我们，是介绍电脑游戏的媒体，另外有专门介绍电子游戏的媒体。但是在江湖夜雨这个栏目里，没法分。如果大家的稿件里只要提到电子游戏就不采用，那……就太没劲了。

三国五的点点滴滴

天津　苦味酸

首次玩到这个游戏，是在我母亲的一台486笔记本电脑上。别人的战斗英姿使我梦会“霸王大陆”，我便央求母亲周末是把电脑带回家。

“整天就知道玩，早知这样我就不把电脑拿回来了。”这是母亲周日晚上说的话，此时我正一手握馒头，一手控鼠标(外接)，在剿灭叛军的路上。

岁月如梭，时光如水。我拥有自己的电脑已有两年。最近，在百无聊赖之际，我又重新拿起了三国五。心理的成熟带来了战术的成熟，这一次我十分重视内政和太守的忠诚度(也许是刚会考完政治吧)，我的城镇从未发生过暴动，也没有人有机会自立为王，名声更是增长神速，以至于后期刚攻下来的城民忠度即为90。这次游戏中我最佩服的便是张颌，这个会妖术的家伙先后效力于曹操、孙策和袁绍，共被我捉住8次，竟然一次都没有投降；我最看不起的人就是马超，他是头二年变为在野的，到我统一全国他周游列国三圈半，竟然从未被人录用过，真不知他是孤芳自赏还是怀念旧主。

统一后，我花了三个多小时创造了20多个武将，自己的武力有幸成为100。而后我发现加强版中最后一名女将的头像酷似我的恋人。选中，智谋型，智力100！我简直不敢相信自己的眼睛。我用剩余值把她的政治加至97，魅力加至87，但武力只有30，没关系，创造宝物。我给一件宝物取名为“爱”，武力加15，附加“三术”(和我用的屠龙刀一样)。

进入游戏，她是我的参谋，伴我左右。由于她是锥型阵，而我只会方圆阵和水阵，所以，她一直教我兵法，但我68的智力却怎么也学不会，直到得到了智力+10的易筋经，我才熟练地掌握了锥型阵。在搜集到了屠龙刀和爱后，我就挥兵南下，灭了刘璋和张鲁，平定西凉后，除了云南外，西南就归我了。

此时，献帝召开比武大会，我和我的一员猛将分获一二名。当我返回汉中时，受到了民众对英雄般地欢迎，她更是像燕子一般投入我的怀抱。我拍拍她的肩膀，说：“这只是万里长征的第一步，咱们还有更艰巨的任务！”她点点头，自告奋勇去说服刘表同盟。我吻了她的额头，说：“早去早回。”

与刘表同盟后，我把曹操打到了陈留，再跟袁绍结盟。由于曹操在陈留的兵马有18万，较难攻下，我就在许昌留下7万人，着手准备刘表的后事。

势如破竹，刘表灭了。我和她站在江陵的议事厅中，她双臂张开，抬头望向屋顶，说：“一年前我来过这，一年后我又回来了！”突然，一个小兵跑了进来，报告我说：“孙策亲自率领11万大军攻击长沙！”我听后大惊失色，因为那城中只有3万人，而加强版中又没有援军。幸亏那城中的3人各会一种法术，拼死杀退了敌军，连孙策都被捉住。战斗结束后，我马上与孙策结盟，同时追杀曹操。曹操这个傻蛋，把兵力平均分在三个城中，被我个个击破。在这次战斗中，我既得到了玉玺，又把曹操收至麾下。

这时，孙策似乎察觉到了事态的严惩性，在寿春布下了16万大军。当同时时限一到，我率领18万的主力攻下了寿春。当月，孙策的建业和江夏也相继失守。随着我的包黑圈逐渐缩小，南方也平定了。

鉴于袁绍在宛城屯聚了19万军队，我调出最能征善战的8名将军，加上我和她共17万人驻扎在谯，再派强将将洛阳、许昌、陈留、徐州和下邳的7至13万士兵，训练精熟。

在同盟解除的前一天，夜里，9月的阴风令人凉意倍增。我睡不着，来到院中，发现她正对着一尊菩萨祷告着什么。我走过去，把披风披在她身上，和她一起跪下，给菩萨磕了个头。她说：“愿菩萨保佑我主统一天下。”我说：“愿菩萨能让我和我爱的人厮守终生。”她吃惊地看着我，说：“难道你不想实现大业吗？”我握住她的双手，说：“江山丢了，尚可复得；爱人失了，何处再寻！”两行清泪悄悄地划过她的玉盘。

转天，我率先领军杀向宛城。两军对垒，我清点一下敌军部队，不禁失笑。原来敌军将领勇名太低，虽有19万士兵，但上阵10人的总兵数只有13万。“兔子们，冲啊！”几条妖龙，几只幻兽后，我攻下了宛城。在我招降完俘虏后，其他各线的战况纷纷传来：“洛阳军攻下晋阳！”，“许昌军攻下邺！”，“陈留军攻下平原！”，“徐州军攻下濮阳！”，“下邳军攻下北海！”。一条条战报就像一针针强心剂，激励着我军士气。转月，代县、北平都被我攻下，南皮这座孤城就在我嘴边了。亲自结束了袁绍的生命后，张辽在襄平即位。我见城中只有三千多兵马，便在北平集结了我所有的60万大军。我正欲挥大军灭之，她在我耳边说：“在最后一战只咱们二人去，好吗？”我把她抱起来，兜了个圈，说：“当然可以！”战斗很顺利，我以水阵从海上戟，她用锥型阵在陆上夹击，敌将高览仅一回合便被我生擒。从此，天下诸侯只剩我一人。

我调离了襄平城里的所有降将，只让我和她一起，并把华佗迁为北平太守。三个月后，使女慌慌张张地跑进来，说道：“主公，夫人要生了！”我连忙放下《九阴真经》，对士兵说：“快！点烽火，请华先生来！”随着婴儿的啼哭声，我的儿子出世了，我为他取名为“飞”，希望他能傲立群雄。她身体刚刚恢复，便在朝上带领群臣请我称帝。望着那一双双企盼的眼睛，望着她激动的神情，我点了点头。

发兵云南，统一全国，大宴群臣。在众人散去后，我挽过她的手，在空阔的宫殿中翩然起舞。她双手搂着我的脖子，我把她抱了起来，说：“走吧，山水之间才是我们的真家。”

几束瀑布缓缓地泻下来，汇成一条小溪。小溪温柔地抚摸着鱼儿，痒得它跳出来，却又被一只猿猴抓住，那猿在陡峭的山壁上攀援如飞，不一会便到了一棵松树上，松树的一根枝条斜斜地插入云霄似乎是它托住了浓浓山雾。在雾气缭绕的群山之巅，有两个人在举杯对饮。太阳驱散了雾气，她微有醉意，再加上阳光的映衬，面颊显得格外晕红。我和她共举杯，手臂相交，喝下了这杯酒。

故事外的故事：三年没见过她了，她应该还像原来一样。我对她的爱：淡如水，坚如冰。时间虽可以冲淡它，却不能使它的化学性质发生改变。在生活中每一件东西都能引起我对她的罹，所以，三国五也成了我思旧的媒介。在游戏中，最激动的时刻是我把宝物“爱”赐给她后，屏幕上显示“把爱给了XXX了”这句话时。

顺便发表一下对1月26日Salala那篇文章的回应：

老沙，是不是最近手头有点紧，要不我煽动各位读者每人捐出一块钱，开展一场“防风固沙”活动？

最后，祝Salala耳疾早愈，用它多多听取大家的意见，写出更精彩的文章；祝Commando学业进步，多挤出点时间来用笔打工，毕业后来天津哟！

菜狼的格斗故事

善良的大灰狼

前几日，偶然在难得一看的中央台"现在播报"里发现了这样一则新闻:某地的中小学生趁着春节放假的空隙,在各大电子游戏厅里沉迷于暴力游戏,于是引出了家长和教育学家对孩子们未来的担忧,其中记者还抓拍了两组镜头:KOF里暴走的七伽社把一个对手的心给挖了出来!?VR战士里,陈佩和腕帝正在对练着,没有旁白,但大家都能看懂:这些就是暴力游戏。新闻很快就过完了,但我却再难记住以后的内容。KOF是一个暴力游戏,这早已是公开了的秘密，但要说VR战士也是,那就……

认识《VR战士》是在高中,那时虽然《街霸》热潮已经逐渐消退,但大街小巷游戏室里运行最多的仍旧是《街霸》的变种后裔系列,可能是由于天生格斗神经的迟钝和不经常练习的缘故，除了春丽外,其他人物到了我手里都变得特别低能,随便一个什么人都让我在半分钟内KO，于是我也成了机厅里被屠宰最多的人,眼看着每次刚一投币,就有人来挑战,那种滋味真是让……我迫切地需要找到一个能摆脱自己困境的游戏来发泄一番,于是《VR战士》出现了。

《VR战士》是一个格斗游戏,但格斗过程中却找不到任何暴力的痕迹,没有鲜血,没有杀戮,有的只是拳法间的较量和武道精神的发挥，加上当时颇为时髦的3D人物造型和可自由移动的开阔场地设计,从第一眼看见它,我便已经深迷了进去。腕帝的醉拳似醉非醉,让人赏心悦目;里昂的螳螂拳轻快巧妙,经济实用;结城晶的八极拳厚重朴实,大气磅礴;影丸的忍术……实在是太多了,那段时间下午一放学,我就会在立刻消失,新闻联播开始时又重新出现,回教室拿书包,然后回家,就这样我居然还得到了班主任"拒腐防变"的表扬,理由是:每次学校到附近机厅里查人，班上的男同学都纷纷落网,只有我一从从来没被抓过,所以也就成为了大家应该学习的榜样。岂不知　,那时我去的是百货商城最高一层的电玩厅,而我那些可怜的同胞去的却是恶名远播的街边游戏室,自然……多年以后在毛熊的地盘上才敢吐露真相,幸好我那位慈祥的班主任从来对游戏都深恶痛绝,当然也就不会看到此文,不然,一定会伤心落泪的。

但好景不长,不久之后我也被迫离开了电玩厅,不是被抓,而电玩厅实在太贵,一个币卖2元,1月不足,我已经是囊空如洗了,只好忍痛离去。恰在此时,鼎鼎大名的SS开始出现在了游戏机销售商店的柜台上,而那单薄的游戏光盘供货单上竟也醒目地印着《VR战士》的大名,于是接下来的事情也就很自然地发生了,我开始离开机厅在家里过瘾了。

《VR战士》玩多了,便对上面人物所用的拳法招式有了很浓厚的兴趣,甚至有一回已想到已经学古人一般,去往东瀛学习影丸神奇的忍术,虽然这个念头仅一闪即灭,但从此之后,很有一段时间我都会在图书馆武术书栏附近穿梭，印资料,抄笔记,借书,至今仍有一大堆那时的成果在书桌下吸灰。忙活了一段,发现这样做,根本学不到什么东西，干脆找人拜师算了。于是通过各种关系,我拜在了一位有名的老师门下,开始课余学艺。

头一次去学艺，心里真是激动万分,想着马上就可以成武术高手了吧,老师却道:压腿去！好家伙,这一压就压了一个多月,压得我是双腿肿涨,坐不下,站不起,差点连上厕所都要人帮忙。好不容易,压腿有了一点成绩,心想该教了吧！老师又道:跑步去！于是每天清晨别人还在被窝里，我已经围着老大的小区开始跑步,跑累了就压腿,压够了又接着跑,跑啊跑,三个月就过去了。一天,老师说:你不用跑了,过来吧。我心想:总算开始教武功了！他却又说:你和这些师兄对打一下吧。妈呀！我根本就没学过,怎么打,更何况这些师兄都是牛高马大,魁梧超群之辈,我这么瘦小……但师命不敢违，硬着头皮,我带上护具上场了。哇！好大一个拳头,刚想躲,旁边的老师已经厉声道:不许躲！睁开眼睛……就这样一场下来,我已是"伤迹累累",还幸亏师兄没用全力,不然真是小命不保。比赛虽是很惨地输掉了,但我也发现偶在他进攻的空隙自己也能还上几拳,踢上几腿,不能肯定他会不会痛，但好歹也扳回了点面子,也在那时我才发现了压腿跑步的真正涵义。

在千篇一律的学艺中，我进入了大学,而老师门下的学生也越来越多了,其中有一位师兄是开电脑公司的,兼卖软件。那时我早已有了电脑,但就是一个人玩没意思,所以每次学艺完毕,我都会到他的公司去游戏一番,图的不是好玩,而是热闹。也就在那个夏天,PC版的《VR战士》登场了,我也弄了一套,但打来打去,打电脑实在没意思，就常跑到师兄的公司去对打,一开始是我一个人去,后来是一大帮师兄弟都去,围坐在电脑旁,一人一局开打。也不知是人练武后手劲就会变大还是什么原因,加上似乎所有的人都对用键盘搬招很有心得,把手柄放在一旁不用,几天下来,师兄20多台电脑就有大半的键盘都失灵了,再怎么用力按都没反应。故事就这样继续着……

如今，师兄的电脑公司早已转让了,而我也告别了校园许久,学艺的事由于繁忙而不定时的工作只能停止了,虽然不时地自己还会温故一下,但效果已不可同日而语，人生的故事不停地向前书写着,年龄将随着岁月的流失而增加,一些记忆将被岁月渐渐地磨去,但我希望自己仍能记得《VR战士》和它的故事……

游戏的年纪

武汉 Tommy

我们通常说的游戏年纪是指十岁左右到二十几岁这个年龄阶段。这个年纪的朋友很容易投身到风风火火的游戏事业中去，确实在我们玩家眼里游戏就是我们的事业。在没有谁能够约束的时候，我们每天都愿意花上四五个小时甚至all day and all night。我们可以不吃早点，摒弃以往一些大手大脚的毛病，为了换取一块更快的CPU或显卡。每当拿到一款期待已久的游戏，总是冷落了身边的女友，所以她总免不了问："和游戏比起来，你爱我有几分？"在妈妈要我下楼都嫌紧的放学，下班后，仍然可以为游戏奋斗至凌晨。我们就这样日以继日，年复一年，虽然从中我们只是获得短暂的爽快和虚无的成功感。但也其乐融融，乐此不疲。

我曾经纳闷那些年长的一些朋友很少乐而忘返的。他们如果偶尔为之，一周也难得一两次。难道他们面对游戏的魅力能够无动于衷？不过现在我已知道答案，因为我已过了游戏的年纪。

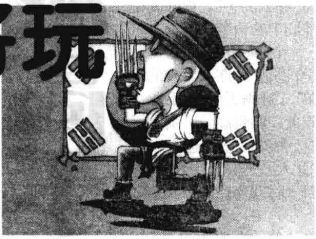
当你每天猜度着科室主任深怀莫测的意图，周旋在由嘴组成的错综复杂的剃刀之间，一个月到头来数着几张仅有的人民币。在这种至今既无存款又无房子的日子里，我怎能有心情去玩游戏！当跟我多年的女友安慰我说："我不想过有钱的生活，只要在一起平平淡淡就好。"我又怎能有这资格去玩游戏！回到家，看着年迈的父母那期待的眼神，我又有什么脸去玩游戏呢!!! 我也曾经在游戏中去弥补生活中的缺憾，在游戏中去寻找成功的喜悦，在RPG中去实现完美的人生，但犹如饮鸩解渴。人生纵然惨淡，但终究还需直面。

想要在这灰色的人生中，增添几道色彩，除了事业的成就感，爱情的甜蜜……游戏是不能少的。纵观人生，游戏这道绚丽的彩虹添加在何处，才更加光彩夺目呢？我觉得人在中老年是玩游戏的最佳年纪。（别笑，听我细细道来）首先人到中老年如果不功成名就，也就安贫乐道了。所以也就没有社会、家庭的压力。其二，具备了足够的经济基础，可以随心所欲购买软硬件。其三，中老年已经或者接近退休，有大量时间，也有合理安排时的能力，不至于通宵达旦熬战，有伤身体，更不会因为有大量时间玩游戏，而导致玩任何游戏都没有感觉。其四，在玩的同时，也可以掌握电脑这门新兴工具以及internet这种超级媒体，使中老年人赶上时代大潮而生命不息，学习不止。其五，众所周知玩游戏可以锻炼人的反应能力，提高人的灵敏度，开阔思维，丰富想像，有效地刺激脑细胞，防止老年痴呆。如果多玩玩跳舞毯，可以舒筋活血，在家就可以晨练多好。

语无伦次地说了这么多，其实只是衷心祝愿各位玩家朋友（也包括本人在内）在和儿孙们讲述自己笑傲江湖故事时，觉得青春无悔。

动物凶猛 游戏好玩

不讲理的 XUEREN



《动物凶猛》是王朔一篇小说的名字，写的是什么记不是很清楚了，只是固执的记得这个名字；也许是我在文字上的"造诣"和王朔相差得太远了点吧（～费话），除了"好玩"，我确实是想不出可以用别的什么词来修饰游戏，又也许是用来修饰游戏的专有词汇就只有这么一个吧。

这些天断断续续的买了好些游戏，其中有像什么《FF*》、《NOX》、《轩辕剑Ⅲ资料片》这些极受期待的大作。说实话，我是很不愿意将时间花费在游戏上的，但可惜的是我不是个能经受得住诱惑的人，肯定不是！

所以，我在良心的谴责下痛苦的游戏着。

我想做游戏，也曾想过要以它为生。对我来说，做游戏是一种本领——求生的本领，我当然知道自己应该一心一意的来做好这件事——自己绝对不能沉迷于游戏浪费了宝贵的时间——做什么都是有竞争的如果不努力就会被淘汰；但是我却愿意、希望甚至祈祷，这个世界上的每个人都喜欢我的游戏——喜欢得不得了——也就是沉迷于我的游戏之中了。

我觉得自己好可恨。只是在这个时候，也许还只是在这个没有和世俗同化的年龄。

我一直都希望游戏不只是一件只供消磨时间的商品——如果真是那样的话还有点良心的我也用不着那么的自责了。

所以我找了许多关于深刻剖析游戏的文章读，我发现原来在游戏的世界里自己是多么的苍白无知——游戏是第九艺术有大一统的将来是时代进步的见证可以降低犯罪率提高孩子智力知识动手能力……还有些我压根想都没想过和游戏有什么关联的更深层次的游戏研究。

我感激这些，为游戏正名绞尽脑汁的人们。

也许他们不是自我安慰，不是在为自己一时冲动迷恋上游戏来作辩解，但很残忍的指出一个事实——我确实是在自我安慰。

游戏真的是艺术吗？

有必要将游戏提到那种高度吗？

这个世界艺术真的是那么神圣的吗？

我印象中关于艺术最形象的故事是A和B两个人看一幅画C，其中A不停的对C指指点点，B对他的见我妥颇为反感，用那种鄙夷的目光看了看A，很时髦的来上一句："你不懂艺术！"静静的走开。

在这个故事里，那幅画C就是艺术，那位愤然离席老兄B是艺术家，而那位被吓坏的老弟A则是不懂艺术的俗人。

曾经喜欢的女孩，并不要求别人的认同，我喜欢就行！

游戏也是一样，我不会因为它是艺术才喜欢它，也不会因为它不是艺术而对它嗤之以鼻。

更何况在这个世界里什么都可能是艺术，甚至犯罪也叫也有称作犯罪艺术。

生活在艺术的世界里其实也可以算是一种艺术了——什么东西都是艺术难道不是件很艺术的事吗？

愤世嫉俗的话说过了，就说过了，至于明天，还是一样的过。

我想， 其实我也是很艺术的 。

动物凶猛——我会害怕；游戏好玩——我同样也会害怕。

但就算害怕也要走下去。

勇气就是被吓出来的。

邪派高手

老刀

生活中有这样一类人，他们总是在追求一种不同寻常的生活方式，做一些异乎寻常的事。这类人我在大学的时候称他们为“邪派高手”。肖峰就是他们中的一个。

肖峰是我的大学同学，也是“睡在我下铺的兄弟”。这厮天生异相：脸色焦黄，颧骨高耸，嘴唇极厚。舍友蔡羞一见便戏言：“此人必是邪派中人。”不料一时戏言竟被肖峰这厮听在耳中，记在心中。日后果真修得几招邪派妖术，却是我们始料不及的。

初识肖峰那会儿他身上可没什么“邪气”。只是有点“臭气”，原因是他常以“洗脚伤元气”为由而拒绝洗脚。这倒罢了，这厮竟又酷爱踢球，所以他只要一脱鞋宿舍便成了毒气室。那时，他的这双脚简直就是一件恐怖的化学武器，以至大家最后都深信只须从这厮脚上提取一克的化学物质就足以毒死全校师生。他因此得了一个“生化悍将”的绰号。

然而日子久了这厮的邪派本性就暴露了出来。那时我和他都爱读武侠小说，不同之处在于我看武侠小说是“宁缺勿滥”，基本上只读金庸和古龙的。而他却是“宁可错杀三千不可放过一个”：什么萧逸、黄易、卧龙生、诸葛青云统统拿下。而且他还有过目不忘的本领，一次我有意考他：“闵子华是何书何派中人？”他随口答道：“《碧血剑》，华山派。”我一愣，又问他：“《倚天屠龙记》第三十七回的题目是什么？”“天下英雄莫能当！”他又答出来了。这下令我好生佩服。但他好生佩服的却是《笑傲江湖》中的大邪派“东方不败”，在他看来东方不败才是金庸书中的的第一高手。以至日后玩《金庸群侠传》他总毫不犹豫的挥刀自练“避邪剑法”和“葵花宝典”。还经常手执一本武侠小说怪声怪气的在宿舍里叫喊什么“宝典在手，江山我有……”当然每次我都会怒不可遏的打断他这种变态的表演！

真正让肖峰声名大噪的还是游戏。这厮起初精于街机及各类游戏机，我见过这厮玩《三国志》，常常是狂转摇杆狂砸按键，只要见到敌兵被打的血肉横飞就兴奋得狂叫不已，简直就是丧心病狂！当然对此深有同感的还有游戏厅的老板，在他们眼中肖峰这种“辣手摧机”的大魔头极有可能是竞争对手派来捣乱的。但对于电脑游戏他倒一向不感兴趣，这倒罢了，最可气的是他竟称我们玩电脑游戏的是邪魔外道。要不是他有一件“生化兵器”我早就扁死他了。后来那些游戏厅老板们仿佛彼此商量过似的，竟一致拒绝肖峰入内。这厮无奈之际只好开始跟着我们玩起电脑游戏，还自我解嘲是“改正归邪”了。虽然如此我们还是本着我党“惩前毖后，治病救人”的精神接受了他。此时正遇《红警》大行其道，我们也都奋不顾身的投身于这场轰轰烈烈的《红警》运动中去。经过数月苦练，我们惊奇的发现肖峰这厮竟是个游戏天才，原本鼠标都用不好的他现在玩红警的水平已经远远超过我们了。尽管如此我们还是称他为本宿舍排名第八的高手，每次有人来踢场子，就让他出面对付。不过那时他一直没有什么太大名气，直到有一天——

我很清楚的记得那天中午有一个白面书生似的年轻人来到我们宿舍很客气的说要找肖峰。我也很客气的告诉他，肖峰出去吃饭了，你有什么事可以等他回来。他又很客气的说是来找肖峰推红警的，多等一会儿没关系。我心里暗暗一惊，但依然很客气的请他等一会儿，我这就给他去找肖峰。肖峰这厮当时正兴趣盎然的吃着一条红烧鱼，听我说有个书生模样的来踢场子，把碗扔给同屋的豹哥说了句：“等我灭了他回来再吃。”就被我们簇拥着去了。

肖峰和小白脸一见面只是客气的点了点头，但一开战我们便看出这小白脸一点都不“客气”，不仅攻势如潮而且招数凶险。而肖峰这厮大概是还惦记着那半条没吃完的红烧鱼。根本不在状态，一时竟被逼的手忙脚乱。好在他毕竟也是久经考验的红警战士。在慌乱了一阵之后，便稳住了阵脚，而后双方彼此你来我往，各显神通，什么阴招狠招都使出来了，只看得我们眼花缭乱。心惊肉跳。经过几局较量双方互有胜负，这时两人都意识到对方并不是能以简单的偷袭就能战胜的。索性只拼坦克了，这可实力上的较量，平时下了多少功夫就完全在这会显出来了。但两人的实力相差极小，打一局需要很长时间。也许是肖峰吃的那半条鱼起了作用吧，这厮居然越战越勇，而小白脸却渐渐支撑不住，连败几局。最后他站起来表示不用打了，自己认输了。之后他们又说了什么我已经记不清了，惟一清楚的记得是肖峰对我说：“啊！终于可以回去吃鱼了。”

后来我们才听说那个小白脸是另一高校的红警第一高手。曾经踢过好几所高校的场子——肖峰此战之后自然是声名大振，而到我们宿舍的人也如滔滔江水连绵不绝。有的是来踢馆，有的是请教，还有的只是为了一睹“肖大侠”的尊容。许多时候肖峰不在，为了不让他们失望而归我就将他们领到肖峰的床前严肃的告诉他们：“这就是肖峰同志生活战斗过的地方！”

随着肖峰声名日涨，竟有许多人开始称他“肖大侠”。我们也都很自豪，觉得肖峰从一个后进青年变成一位“大侠”，这绝对与我们的关心和帮助是分不开的！正当我们盼望肖峰能百尺竿头更进一步时，这厮竟然不顾我们对他的殷切希望突然宣布要退出“红坛”去做一个什么网络虫子。此举让所有人都莫名惊诧。尽管我和蔡翔私下认为肖峰去做菜青虫更合适。但也没有过多的反对，还鼓励他在新的岗位上也能取得更大的成绩。毛主席不是早就说过嘛，“天要下雨，娘要嫁人，随他去吧！”

从此之后，肖峰便抱着各门派高手所著的诸如《网络一月通》、《如何做个网络高手》、《HTML 语言》之类的秘籍宝典开始修炼起来。然而不久他便被书中的一些难点所困，为此时常眉头紧锁，郁郁这寡欢。不料一些日子后，肖峰的行踪突然变得诡异起来，经常三五日不见其踪。（但每次回来都要买两条红烧鱼大啃一番。然后乘我不备，偷上两包我藏好的方便面飞也似地逃走。如此下来竟然吃了我半箱方便面。终于有一日被我当场擒获，他却信誓旦旦的说：“日后等我发了一定加倍还你！”）我和蔡翔一直都在猜测肖峰这厮究竟在搞什么东西。我俩提出不少假设，但都被推翻。最后我俩终于一致认定，这厮一定是被哪个妖洞里的小狐狸精给迷住了……

当然最后还是肖峰告诉了我俩真相。原来肖峰在网上认识了一个黑客。那人见肖峰颇有些慧根，便 时常传授他一招半

式的独门武功。这对肖峰来说简直就是黑夜里遇见明灯。迷路时遇见向导，从此开始了他的新生。此后，肖峰便时常用他所学的黑客功夫去系机房偷考卷，改成绩。当然这些行动大多都失败了，只有一次成功过，不过是把系里老师的工资表调出来，将他痛恨的老师工资改成负数。对此肖峰很不满意，他说总有一天要像俄罗斯黑客那样从美国花旗银行搞几千万美钞花花。看着他咬牙切齿的模样，我突然意识到，肖峰这家伙已经变成真正的邪派了。

我记得书中邪派人物好像都没什么好下场。这种结局不幸也应验在肖峰的身上。正当我们都忙于写毕业论文或是找工作时，肖峰却由于几门专业课被考不过而被缓发毕业证。在我们都为他惋惜不已时，他却突然不辞而别了，只留下一张字条，上面写着："妈的，老子不干了！"大家都看得一头雾水，我却明白这是韦小宝退隐江湖时说的一句话。肖峰大概去寻找他的新生活了。像他这种人可能早就意识到自己会这种结局，一走了之也不足为奇。所以我也懒得学康熙六下江南寻小宝，再来什么"老刀七出校园探肖峰"。我知道，这厮肯定是躲到哪个妖洞修炼什么杀人不见血的妖法去了，一旦妖法炼成就会跳出来兴风作浪。待到那时我再一把揪住他暴喝一声道："又是你这厮，快还我半箱方便面来！"

近日接到蔡翔飞鸽传书，书云："刀兄别来无恙，近闻肖峰这厮又重出江湖，要办个什么网络公司了"——我听闻此言不禁又惊又喜，惊得是江湖上从此又多了个作乱的魔头，喜的是半箱方便面加上两年利息是多少钱来着。

没有结论的论述

——关于游戏与艺术的思考

大狗

> "诸位先生，我开始讲课的时候，先向你们提出两点要求，第一是集中注意，第二是你们的好意：这都是我极需要的。你们接待我的盛意使我相信你们一定会答应我的要求。我为此预先向你们致以热烈和诚恳的谢意。"
>
> ——丹纳(法国)

中国游戏业，请停止做梦

朋友对我说："感觉你的文章中已经很少有对游戏的热情，似乎从游戏中引出的问题与主义多了一点。"

的确如此，篡用鲁迅先生的一句话——当我"游戏"着的时候，我觉得充实；我将开口，同时感到空虚。激动中写下的文字，过几天重新翻看时就会觉得苍白肤浅，除了记录下当时的一种情绪状态外，并没有多少值得思考的东西；而经过一段时间以后，甚至连最初的那种真切的感觉也难以捕捉到，这正是我所担心的。

电脑电子游戏在中国已经拥有一个相对稳定且规模不小的消费群体，否认这一事实，一味地要求别人给予更多更宽松的环境是不理智的。毕竟，在钢铁产业、煤炭产业等基础产业处于低谷的时候，我们有什么理由要求国家将更多的精力投入游戏产业之中呢？当中国的大部分老百姓尚在为自己的生计操劳的时候，我们有什么理由要求他们拿出原本就十分拮据的收入购买电脑、购买游戏机、购买游戏呢？娱乐业的发展状况始终会受到整体经济水平的制约，这是不以个人意志为转移的。

因此在我看来，目前国产游戏业最主要的任务已不再是如何扩张自己的地盘，而是如何将现有的市场进一步规范化，中国游戏业最大的敌人已不再是那些视游戏如洪水猛兽的人，而是游戏业本身。

如今的国内游戏市场就像一场混乱的梦，玩家、国内开发商、国外开发商、代理商、媒体都在作着各自的美梦、艳梦或噩梦，我所担心的是——当有一天大家梦醒以后，忽然发现自己已无路可走。我们应该把握现在，更应该考虑未来，不要让一时的利益蒙蔽了自己的双眼。

之所以痛恨枪手、痛恨虚张声势的游戏商、痛恨一切将玩家当作摇钱树的人，之所以总爱谈一点"问题与主义"，目的就是为了抛砖引玉，希望吸引更多的有识之士对游戏业作理智的思考，对如何规范游戏市场作深层次的探索，而不是盲目地跟从商家的指挥棒转动。虽然是"满纸荒唐"，但我并不希望结局是"一把辛酸泪"。

关于《喜怒哀乐》的后话

首先澄清一下，我在《喜怒哀乐》中所说的"游戏的本质其实只有一个字——'乐'"是针对玩家而言，并非针对做游戏或评游戏的人。之所以要澄清，是因为有人认为这句话同我以前提出的"职业精神"的观点相左。

我始终认为玩家是游戏圈中最纯洁最可爱的一分子，他们对游戏业的现状并

不负担任何责任，那些总是抱怨玩家缺乏宽容、缺乏理解的游戏商也许忘了：玩家代表着游戏业的一切，没有玩家就不可能有游戏业的存在。很喜欢"江湖夜雨"这个栏目，因为它为玩家提供了一片自由抒发情感的空间，玩家的言论应该是完全自由的，而游评家则不同 ，游评家是沟通玩家与游戏人的一座桥梁，他们的职责是把游戏人的想法告诉玩家，将玩家的要求反馈给游戏人，因此，任何虚假的观点不但会误导玩家，使玩家的钱包受损，而且还会使整个游戏产业受到伤害，这块非危言耸听。

毛熊三在《喜怒哀乐》中引出了关于"游戏与艺术"的话题，当时只是随便想了一下，未作深入的思考，所以很多地方谈得比较笼统。这几天我想了很多，将凌乱的思绪记录下来，便有了眼前的这篇文章。由于这篇文章是在比较矛盾的心情下写成的，所以难免有许多自相抵触之处，其中的一些观点也只是粗略地点了一下，未及详谈，一是限于篇幅，二是担心如果深挖下去的话又会离题万里。

也许大家认为花这么多笔墨，只是为了证明游戏究竟是不是艺术，完全没有必要。的确，不管游戏是不是艺术，爱游戏的人依然爱游戏，不爱游戏的人依然不爱游戏。不过我写这篇文章的目的本就不是要去证明什么或实践什么，而是为了纠正一些错误的看法，如果能让大家形成一种思考的习惯，当然更好。

游戏的定义

论述两件事物之间的关系首先应该搞清这两件事物各自的模样，在没有看清之前就进行比较只能是盲人摸象。

何谓"游戏"？《辞海》中的解释为："体育的重要手段之一。文化娱乐的一种。……游戏一般都有规则，对发展智力和体力有一定作用。"这个定义虽然不是很精细，但至少我们可以从中得出两条结论：一、游戏的目的在于娱乐；二、社会学家对于"游戏"的作用给予了充分的肯定，而不像有些人所说的那样——"整个社会都对游戏充满了仇恨"。

"游戏"的英文名为"Game"，"Game"的意思是："a form of play or sports with rules"，这个定义同《辞海》中的解释完全一致。游戏是"Play"的一种形式，那何谓"Play"呢？辞典解释为："Activities for Pleasure only"，从这个"only"中我们也可以看出，在西方人的观念里，游戏同样是以娱乐为主，而不是像雷鸣在《关于电子（电脑）游戏与电影的一些讨论》一文中所说的那样，"东西方文化概念中对于'游戏'的理解有着很大的差异"。

雷鸣认为，"我们中的大多数人在文化上把游戏误读成为'玩'，认为大多数的游戏是用来消遣时间，打发无聊的东西。……在西方文化观念中，客观世界与心灵世界之间有一道鸿沟，而游戏是联结两者走向自由的惟一道路。它是生命的基础，涵盖了一切生命的体验，包括痛苦、颤栗等"。

西方人的游戏观真的比中国人来得神圣吗？西方人不是在"玩"游戏而是在修身养性吗？我想这也许只是他的主观臆断罢了，并没有任何事实依据，至少从定义上我们就可以看出，中西方对于游戏的认识本身并没有什么差别。

游戏的分类

《辞海》的定义中将游戏分为"智力游戏（如下棋、积木、填字）"、"活动性游戏（如捉迷藏、搬运接力）"和"竞技性游戏（如足球、乒乓球）"三种，这种划分方法实际上是以游戏者所花费的时间为标准的。"智力游戏"并非不需要"活动"，而是指游戏者将大部分时间都都用于思考问题上；"活动性游戏"也不是说不需要"智力"，而是指游戏者的大部分时间都是处于运动之中；至于"竞技性游戏"的标准又有所不同，它的目标是"更快、更高、更强"。

那"电脑电子游戏"应该归入哪一类呢？很明显，它已经涵盖了所有这三种类别。我们在玩解迹游戏和策略游戏时，在部分时间用于思考；在玩动作游戏和射击游戏时，大部分时间则用于运动（虚拟角色的运动）；至于"竞技性"更是在电脑游戏中表现得淋漓尽致，大家一定听说过"CPL"这个组织吧，"CPL"创建于1997年，全称为"Cyberathlete Professional League"（网络体育专业联赛），这个组织的宗旨是"将电脑游戏竞赛提升到专业体育项目的水准上"，或许有一天，在奥林匹克运动会上，我们会看见"电脑游戏"这一比赛项目。

我们很难对电脑电子游戏作出准确的归类，因为我们并不清楚它的发展方向究竟是以"智力"为主（电脑游戏的优势），还是以"运动"为主（电子游戏的优势），或是以"竞赛"为主（如联网对战）。

艺术的定义

中西方对于"游戏"的直法并无不同，但对于"艺术"的看法却有很大的差别。

《辞海》对于"艺术"的解释是："通过塑造形象具体地反映社会生活、表现作者思想感情的一种社会意识形态。"从这个定义中我们可以得出"艺术"的两个目的：一、反映社会生活；二、表现思想感情。

"艺术"的英文名为"Art"，它的含义是："Creation or Expression of Sth Beautiful"（对美的创造和表达）。英文的这种解释显然比中文解释所包括的范围更大，例如烹调艺术，按照中文的解释并不能算作一种"艺术"，而根据英文释义的话则完全可以加入艺术的范畴之中。不过，一个定义的外延越大，它的实用价值也就越小，因此，我们暂时不把烹调艺术这一类以手艺为主的创作行为列入讨论的范围之中。

无论是《辞海》中的解释或是英文的解释都不能使我满意，因为第一种定义已无法说明现代西方的一些艺术现象，这些艺术家故意破坏和谐与统一，以丑陋、扭曲的形象刺激欣赏者的心理，他们的目的并不在于反映社会生活，也并非表现作者的思想感情，而是为了逃避社会生活，否定自己的感情；至于第二种定义则太过笼统，这个定义实际上将问题又踢给了另一个概念——什么是"Beautiful"？春花秋月很美，那断壁残垣美不美？窈窕淑女很美，那浑身血迹的战士美不美？

艺术的分类

我们通常按表现手段和方式的不同，将"艺术"分为"表演艺术（音乐、舞蹈）"、"造型艺术（绘画、雕塑）"、"语言艺术（文学）"和"综合艺术（戏剧、电影）"四大类。

假设"游戏"是一种艺术的话，它应当归入"综合艺术"的类别，因为游戏所采用的表现手法中，既有"语言"这种最直接的交流方式，又有被称为"时间艺术"的"音乐"和被称为"空间艺术"的"绘画"的部分特征。不过，"具有艺术特点的作品"并不等于"艺术品"，因为"艺术"并非各元素的简单累加，所以我们暂时无法认定游戏的创作是不是一种艺术行为。

艺术的三点共通性

事实上，"艺术"并没有也不可能有什么明确的定义或分类，我们没有必要去探究其中的一些极端现象。不过，为了方便下面的讨论，我们依然需要从各种传统的解释中提炼出一些共通之处：一、创作目的：艺术家的创作目的是为了唤起心中的某种情感，并将这种情感通过某种物化的形态传递给其他人；二、创作过程：艺术品的创作需要熟练的技巧，但必须超越这种

技巧;三、审美过程:某件作品能否成为艺术品或成为什么样的艺术品,取决于审美者的主观条件。以下主要围绕这三个方面展开论述。

一、艺术家的创作目的

我曾经写过一篇《游戏界的幕后英雄》,介绍的是一些非游戏人士对游戏业所作出的贡献,这些人大多是职业作家、职业画家或职业音乐家,而非职业游戏人,他们的介入游戏业是必然的,并不像有些人所认为的那样:"不痴迷于游戏的人做不出好的作品来。"游戏作品的日益复杂决定了开发工作必须走分工合作的道路。

以作家为例,以往的游戏剧本多为开发小组自己撰写,因为情节简单,且可以更好地服从于设计师的原创思路,当时的剧本并不是一个独立存在的概念。随着游戏内容的日渐庞大,游戏进程的不断分化,许多游戏商开始寻找专业作家为游戏服务,这些作家的介入游戏开发同样经历了一个过程:最初只是对游戏原型的局部细节进行润色,进而负责对话的撰写和背景故事的构思,最终将整部游戏的内容与进程的设计包了下来。在这方面作得最好的可能是美国的红色风暴公司(Red Storm),他们的战术模拟游戏《彩虹六号》(Rainbow Six)和《风暴警戒》(Storm Watch)都是由著名惊险小说家汤姆·克兰西亲自撰写的(注意,不是改编而是撰写,因为《彩虹六号》的游戏和小说是同时上市的。)前不久,红色风暴公司又宣布同另一位著名作家安妮·麦克卡夫雷建立合作关系,开发一部第三人称动作冒险游戏——《自由:第一次抵抗》(Freedom:First Resistance),看来他们在引进专业人员方面确实尝到了甜头。专业画家和专业音乐家的介入游戏业也是一样的道理,具体的例子可以参见《游戏界的幕后英雄》一文。

游戏商同这些非游戏人士合作的目的有二:一是为游戏的开发提供更为专业的分工;二是通过他们在各自领域中的名气提高作品的号召力。不过目前的大多数中小型开发商还具备聘请专业人士参与制作的实力。

既然艺术家的介入是游戏发展的必然趋势,那能不能认为游戏产品就是一种艺术品呢?不能。因为这些艺术家的创作目的并不是"为了唤起心中的某种情感",他们在创作的过程中并不自由,而是要围绕设计师的要求开展工作,也就是说,这些艺术家并不能按照自己的理解表达自己想要表达的东西,说得严重点的话,他们从某种程度上来说只是一些技师,甚至一种工具。

举个最典型的例子——广告,广告作品算不算艺术品?尽管当代的许多广告作品中含有新颖别致的创意,具有艺术化的造型和色彩,运用了各种高科技的手段,并给观者以美的享受,但我们能将一则宣传"XXX牌电饭煲"的广告视为艺术品吗?显然不能,我们只能说这则广告"借用了艺术手段"。为什么?因为广告的宗旨始终是实用,再美再艺术化的作品,如果不能吸引消费者的话,依然等于零。因此,广告创作者的创作动机始终是以消费者为中心,他们的终极目标并不是创作本身,而是吸引消费者的购买视线。

再举个通俗点的例子:从创作动机来看,"江湖夜雨"中的作品即便再幼稚,也可以被称为艺术品,因为它们的目的正是为了"唤起心中的某种情感,并将这种情感通过某种物化的形态传递给其他";与此相对应,某些枪手的文章即便写得专业味十足艺术味十足,也只是一种工具而已。

那么电影呢?电影作品同样必须依靠观众才能生存,它不也是一种艺术吗?确实如此,但电影不同于广告,电影艺术家的创作动机比较复杂,这其中既有"思想电影"等以表现艺术家对生活的思考为主题的作品,又有"结构电影"等纯粹展示电影技术、电影形式的作品,既有具有自然主义倾向的"无情节电影",又有迎合人们的刺激心理的"暴力电影";而广告则不同,广告创作者不可能在作品中加入什么"思想"什么"结构",更不可能追求什么"无情节",因为广告作品最基本的要求就是"易懂"。

游戏开发中的艺术家面临着同样的问题,他们不可能在游戏中加入大量抽象的表现形式,不可能在游戏中自由地抒发自己的情感,因为"好玩"是游戏作品最基本的要求,脱离这个要求,游戏中的任何艺术形式都将失去意义。

这就是"艺术化的作品"与"艺术品"之间的区别。

二、艺术品的创作过程

艺术品的创作离不开熟练的技巧,钢琴家需要借助十指,画家需要借助画笔,雕刻家需要借助刀凿,但仅仅能够熟练地使用这些工具并不足以使其成为艺术家,艺术家与艺匠的差别正在于能否超越这种纯粹的技巧。

游戏开发中最大的一个障碍就是如何突破现有的技术局限,实现人与机器之间的沟通。遗憾的是,人与机器之间永远不可能拥有真正的沟通,因此对于游戏开发者来说,技术永远是一个深不见底的陷阱,难以把握,更谈不上超越。

以人物外貌的塑造为例,作家只需两三笔即可勾勒出人物的特征,电影更是可以通过直接的拍摄毫无困难地表现人物的形象,对于他们来说,创作的重心自然是放在人物思想情感的再现上。而游戏则不同,以 3D游戏为例,在目前的技术水平上,设计师的目标依然是如何运用3D技术创建出逼真的人物模型,如何用五千多万美元去表现"女主角的头部特写"、"嘴唇上口红的质感"、"眼波的流动和头发的飘动",以及"与所说的话完全吻合"的口型。试问,当开发者将大量资金和精力用于人物外貌的塑造的时候,怎么可能再去细致地考虑如何联结"客观世界与心灵世界之间的鸿沟"呢?

也许读者会提出以下三个反例:

一、传统的雕塑家和画家同样是以塑造外在形象为主。是的,雕塑家和画家可以花费数年时间去创作一个造型,但这个造型已经倾注了他们的思想感情,已经是一年成品。对于他们来说,创作不仅仅是单纯的模拟,没有思想的临摹只是一团毫无意义的废纸。因此,毕加索的"镜前少女"无需任何背景意义就可以传递一种诗意,而"莎木"女主角如果脱离整部游戏单独欣赏的话只是一个漂亮的模特。

二、《最终幻想8》中的片头动画、《横扫千军》中的交响乐即便单独提炼出来依然是一件相当不错的作品。不错,从技术的角度看确实是一件精彩的"作品",但我们很难将其视为一件杰出的"艺术品",因为片头动画始终是片头动画,而交响乐也只是背景音乐,一旦离开游戏它们就等于失去了灵魂,只剩下美丽的躯体。

三、电影《星球大战》和《侏罗纪公园》同样是将大量的人力、物力和财力投入到技术的运用之中。《星球大战》和《侏罗纪公园》中的特技运用是为了营造一种纯粹的感官刺激,更多的则是心灵上的感应。我想,即便我们的电脑专家将各种高新技术运用到炉火纯青的地步,恐怕也很难创造出像《雨人》这样震撼人心的作品来吧。举个通俗点的例子,同样是星仔的作品,大家是喜欢《百变金刚》中的电脑特技呢?还是喜欢《大话西游》中的经典对白?《星球大战》即便再畅销,也只是浩瀚的电影艺术中很小的一滴水珠而已,特技的运用确实打开了一个新的视觉境界,但它并不能创造一种新的表演境界。

"超越技术"对于游戏开发者来说是一种奢望,他们所能做的只是拼命追赶,不幸的是,在追赶技术的过程中,我们的开发者又落入了两个不大不小的陷阱里:一、"追求真实性"。"追求真实性"已成为许多游戏的首要目标,无论是动作游戏还是冒险游戏或是策略游戏,几乎每部作品

都在极力宣扬"真实的视觉特效"和"令人身临其境的环境音效"，这是一个技术上的误区，因为游戏的主要任务是如何提高"可玩性"，而"真实性"只能在一定程序上增加而非提升作品的"可玩性"，如果使用不当的话，"真实性"有时甚至会起到相反的作用。二、"追求最新"。最新的表现手法是否就是最好的表现手法？对此我也想提一个反例，中央电视台前不久播映过两部全三维制作的动画系列片，具体的名字记不清了，只记得一部是关于"电脑"的，另一部是关于"太空战士"的。看过这两部片子后，我惟一的感觉是遗憾，新技术的运用并不是为了赶时髦，如果不能用这种技术创作出比传统技术更好的作品的话，我为什么还要把这么多资金投在上面呢？

游戏开发者显然已经注意到了这两个误区，在前不久召开的第二届"独立游戏节"上，A-Sharp 公司出品的游戏《龙城之王》(King of Dragon Pass) 荣获"最佳视觉艺术"奖，该游戏的设计师大卫·顿哈姆说："我们希望游戏中的艺术能传递我们对神奇的青铜时代的理解。我们让艺术家采用他们所熟悉的工具——水彩、喷笔和速写簿等，将机器渲染难以表现的手绘艺术淋漓尽致地呈现在观众面前。"据称，这部游戏在设计的过程中得到了众多钢笔画艺术家和色彩专家的帮助。

这不能不说是一次新的尝试，但即便是手绘艺术，在创作的过程中依然需要融入机器里，这不同于我们用电脑打文章，因为文章可以独立于机器存在，而游戏中的各种艺术形式，无论是手绘或是三维，无论是"真实的视觉特效"或是"令人身临其境的环境音效"，都有一个致使的缺陷——它没有独立的人格，无法脱离技术而单独存在，只能是技术的附属品，游戏的副产品。

或许有一天，当开发游戏可以像我们拿起笔在纸上涂鸦一样简单的时候，游戏才可能成为一种真正的艺术。可如果真的有这么一天的话，游戏恐怕也就失去了它存在的意义。

三、欣赏者的审美过程

同绘画、音乐和电影相比，游戏有一个很重要的特征：当游戏制作完毕，装入包装盒并摆上货架时，并不能算作一件完整的作品；只有当玩家打开包装盒，将游戏装入电脑并开始运行时，这件作品才算真正完成。这就是我们通常所说的"互动"。

对于诗歌、绘画或电影等艺术形式来说，由于欣赏者与作品之间的沟通是一种心理上的体验，人们在观赏的时候通常保持着一定的心理距离，因此可以保证足够的想象空间。而游戏中的这种"互动"却并非一种纯粹的心理过程，它必须通过特定的媒介才能实现，这种媒介从硬件上来说是指鼠标、键盘和手柄等输入设备，从软件上来说则是指一种程序化的运算。也就是说，游戏中的这种"互动"不同于人与人之间的交流，它的实质是"人机交互"。

这种"人机交互"真的可以改变人们传统的审美习惯吗？审美者真的可以不再被创作者的思想感情所左右吗？至少从游戏作品上看并非如此。自由度再高的游戏也要受到设计师的牵引，完全自由、完全开放的作品反而会使玩家丧失游戏的乐趣，正如某部 PS 游戏，该游戏的所有内容就是在水下潜行，没有目标，没有任务，这样的游戏对于玩家来说有什么价值呢？从这个角度上看，游戏的"互动性"与"可玩性"实际上是两个互相制约的因素。

游戏中的"互动"还有另一层含义，即"情感的互动"，玩家在游戏中饰演某个角色，自然会同这名角色在情感上产生交互，从而获得喜怒哀乐等不同的情绪，尽管这种情绪的渲染比较简单和直接，不可能体现复杂的个性与心理过程，蛤它毕竟存在着，并且感染着每一位玩家。遗憾的是，这种情感因素在游戏中同样不可能得到充分的挖掘，因为它与游戏的"可玩性"也是背道而驰的。

当《银河飞将 4：自由的代价》(Wing Commander IV:The Price OF Freedom) 中 Catscratch 的遗体被缓缓推入星空时，我曾潸然泪下，当《最终幻想 8》中的 Squall 重返童年时，我曾感到迷惘，这就是游戏的感染力所在，然而，一旦投入战斗之中，所有这些情绪都将烟消云散。这种反差在《最终幻想 8》中表现得尤为明显，到游戏的后期，我甚至开始对战斗感到厌倦，只是希望尽快把故事"读"完。许多人将这种厌倦归因于"踩地雷"的战斗方式，我并不这样认为，如果没有"踩地雷"的话，人物的升级如何完成？采用《异尘余生》那样的系统设定？采用《仙剑奇侠传》的战斗设定？不可能，因为这些系统设定根本不适合像《最终幻想 8》这样节奏紧凑的故事，如果真的将"踩地雷"的战斗方式改掉的话，游戏的节奏反而会变得懒散拖沓。再举个大家比较熟悉的例子——《仙剑奇侠传》，《仙剑奇侠传》的故事情节一直受到很多人的称道，而它的迷宫也是受批评最多的地方，大家可以想象一下，如果我们真的将迷宫取出的话，这部游戏同交互式小说还有什么区别呢？

因此在我看来，游戏中的"情感互动"与游戏的"可玩性"同样是一对不可调和的矛盾，保证游戏的可玩性，就不可能保证情感互动的连续性。

最后还想谈一谈我对游戏的"可玩性"的理解。很多人都认为所谓提高游戏的"可玩性"就是在游戏中增加更多的选项，提供更为随机的进程、或者加入更多的"互动"成分，可是，红白机上的《超级玛利》、电脑上的《三国群英传》并没有很高的自由度，也没有太多的选择，却非常耐玩，为什么？我认为游戏的"可玩性"实际上应该体现在如何充分合理地调动玩家的智力(包括反应力和思考能力)上，射击游戏并不在于玩家拥有多少多少弹药装备，如果将战场设定为一望无限的平原的话，游戏还有什么意思呢？策略游戏也并不在于有多少多少的战斗单位，如果不能体现任何战术思想的话，玩家会喜欢吗？至于角色扮演游戏民并不能仅仅依靠复杂的人物设定或自由的游戏进程博取玩家的青睐，如果游戏中的敌人都是不堪一击的小兵的话，即便加入再多的对话和选项，我也不会去碰它。然而，"可玩性"又并不等同于"挑战性"，正如打架不能作为一种游戏一样。

设计师为游戏所增加的越来越多的花样使人们渐渐淡忘了游戏中最朴实最重要的一些特性，《超级玛利》和《三国群英传》的成功告诉我们：复杂并不代表好玩，能够用最简洁的形式抓住"可玩性"的作品才是真正的杰作。

没有结论的结论

写作本文的目的并不是要抹煞游戏的艺术性，而是为了引发大家对游戏的一些思考。由于对艺术的认识有限，不可能（也没有必要）为这一论题提供任何明确的答案，只能是仁者见仁，智者见智。而这番没有结论的论述至多也只能算是一篇并不合格的议论文。

许多人认为"速食文化"有害健康，我却认为"速食文化"并没有什么不好，尽管不像专业作品那样具有较高的思考价值，但它却能带给人们更多的轻松和欢笑，对于生活在现代社会中的人来说，这种发自内心的愉悦的确是难能可贵的，但如果一定要在"速食文化"的头上冠以"艺术精品"的头衔的话则未免显得有些荒唐。

游戏也是如此，我们享受游戏是为了享受它带来的乐趣，而不是为了从这件"艺术品"中获取美的感受或是感情上的升华。

一定要说的题外话

看了一篇题为《游戏业：二十一世纪娱乐业王者》的文章，作者在对中国国情

只字不提的情况下大肆渲染欧美日游戏业的辉煌成就，斥责国内"许多学校教师和家长把游戏视为影响学生和孩子学习成绩的洪水猛兽"。可遗憾的是，除了罗列国外的大量资料数据，振臂高呼"游戏万岁"以外，作者并没有提出任何自己的观点。我们的游戏业目前需要的不是鼓吹家，而是批评家，请我们的评论者能够面对我们的现实国情，对游戏进行更认真更细致的思考。

为什么"游戏万岁"？作者陈述了这样一种说法："一个成功的娱乐形式和众多世界一流的作品可以为创造它们的国家和民族在世界范围内起到潜移默化的宣传作用，使世界各国人民对自己的文化和社会有一定认同感，亲切感甚至崇拜感。"对此我很难理解，难道中国的游戏业不发达起来，华夏文化就没有"认同感，亲切感甚至崇拜感"吗？

作者接着说道："我们在电影文化的宣扬方面，除了出口了《红高粱》、《菊豆》、《蓝风筝》等几部展示中国文化丑陋一面的电影外，在世界范围内别无建树，如果再在游戏文化方面不奋起直追，恐怕仍将长期处于弱势文化。"游戏终于同救国联系在了一起，我想起了鲁迅先生六十多年前的一段话；"银行家说贮蓄救国，卖稿子的说文学救国，画画儿的说艺术救国，爱跳舞的说寓救国于娱乐之中，还有，据烟草公司说，则就是吸吸马占山将军牌香烟，也未始非救国之一道云"。鲁迅先生终究有些落伍，他未能料到原来游戏也是可以救国的。

真正激怒我的是作者下面的这段论述："多年前欧洲一些国家，包括法国这样的国家，为了抵制美国电影文化的大肆入侵，曾做过不少尝试，但都以失败告终。亘古至今，强势文化向弱势文化渗透是无可避免也是无法阻挡的……这种渗透的直接结果是处于弱势文化一方的人们对强势一方刮目相看，继而对其民族产生好感和崇拜。譬如日本人就十分崇敬古代中国人，却不把当代中国人放在眼里，为什么，因为我们曾经创造过辉煌的强势文化，而现在却暂时处于弱势文化。美国作为电影第一强国，其在世界各地泛滥的代表美国价值观的电影，不知道栽育了多少崇美情结。"

在我看来，法国的抵制美国电影文化是非常明智的决定，成功与否只有留待后人评定。"强势文化"是什么？是《教父》？是《本能》？是《古墓丽影》？是《星际争霸》？日本人的"不把当代中国人放在眼里"是因为中国没有好电影、没有好游戏？我不想把游戏同"玩物丧志"联系起来，但该文的作者显然已经丧失了一种"志"，他只看见中国处于弱势文化之中，却不去认真地思考为什么中国会处于弱势文化之中，更没有想到如何去拯救中国的民族文化，反而对美国、日本的所谓"强势文化"表示敬仰和看齐，欣然接受它们的渗透。除了"可悲可怜"四字外，我已没有更多的话语。

最后，我想向大家讲述一个故事，同艺术有关，同"强势文化"有关，同游戏无关，80 年代末，中国曾经举办过一次"现代艺术"展，这次艺术展被评论家认为是"代表着中国前卫艺术的最高水平"，其中的三位"艺术家"还被国外艺术展邀请参展，获得了"强势文化"的认可，那么，他们的作品怎样的呢？"作品"之一：在展厅里撒满避孕套；作品之二：身上裹满白布作僵尸状行走；作品之三："艺术家"自己作母鸡孵蛋状。

永远的恺撒

过冬

我迷上了《恺撒大帝Ⅲ》，都是因为他。

每天，一吃完晚饭，我就没命的往电脑游戏厅赶，去晚了，位子就没了。

我常常几个小时，几个小时的熬，不喝水，不吃东西，只是目不转睛地盯着显示器，紧紧地抓着鼠标，麻木地玩着游戏。

每次熬完，拖着疲惫的身子，扛着昏沉沉的脑袋，走在回家的路上，我都会一遍一遍地问自己，一向"不以物喜，不以己悲"的我，究竟是怎么了？

认识他，已是很多年前的事了，同窗三年，意气相投，与他，还有另外三个成了很"铁"的朋友，就像《灌篮高手》里的"樱木军团"。我，是其中惟一的女生。

毕业后，他上了大学，而我，则成为众多上班族中的一员， 我们几个，依然保持着那种很好的友情，也许因为，我是惟一的女生吧，他们都对我很好。可是，我还是感到了一些寂寞，我希望，在这个圈子里，能有一个同性朋友，于是，在我的主张下，拉了她进来。

她是一个很贤淑的女性，传统的中国女性，秀外慧中，大多数男生喜欢的那种：长长的头发，总是浅浅的笑，柔柔的说话，每次聚会，她都毫无怨言地为我们烧菜，烧出那无法形容的美味佳肴。我，有些羡慕她，因为，我只会煎荷包蛋，但是，那时的我，从未想过要改变些什么。

在毕业后的三年里，我，对他的感觉，已不仅仅是朋友那么简单，每次和好友谈起的总是他；每次遇到麻烦想起的又是他。我，一封一封地写信给他，向他倾诉我的生活，思想，内心世界。我是那样的坦诚，只是，涉及感情的事，绝口不提。我总盼着每一个寒暑假的到来，能与他相聚片刻，哪怕只有一小时，也是好的。我，随着他快乐，随着他悲伤，像个十足的傻瓜。

他学的是计算机专业，每次和同学谈论的都是计算机；而我，总也插不上嘴，连最简单的 CPU，我都不懂。有一回，看见他在玩《恺撒》，我依然象个傻瓜，只能在旁边静静的看着，不解的看着。那一刻，我下了决心，一定要学会玩《恺撒》。

从此以后，凡是有关计算机的书籍，报纸，我都尝试着去看，去了解。《电脑商情报》也是这时结缘的(对不起各位了，我是因为"企图不良"看《电脑商情报》的——却又因为欣赏它而爱不释手。)

第一次进游戏厅，脚刚踏进去，所有人的目光都"唰"的一下，射在了我身上。这也难怪，女生玩游戏，是很罕见的。看着游戏厅里清一色的男士，我都想打退堂鼓。最后，还是硬着头皮走了进去。可惜的很，那里没有《恺撒》。我尝试着，终于离家不远的地方，找到一家有《恺撒》的。

刚玩这个游戏，便被它迷住了。

你必须靠自己的努力建造好一个城市，若是没有注意每一个小细节，没有画面俱到，你的城市就会发生火灾，会坍塌，会缺水；人民会抱怨，会迁离，甚至会造反；恺撒会派兵来攻打你的城市，撤你的职，那你就玩完了。

说实话，我不是一个好的领导者，我的人民总是抱怨没有足够的食物。(熊：是嫌只有煎荷包蛋不够吗？哎，不要瞎联想……)"民以食为天"，没有了吃，能不抱怨吗？我只有拼命的造谷田。可造了谷田，却有缺少工人，工人来了，又会抱怨食物太少。如此恶性循环。而且，人一多，便要满足他们没完没了的要求：要建造神庙、戏院、图书馆、花园、广场、学校、理发店、澡堂、医院、诊所等等；他们还会要粮食、水果、蔬菜、橄榄油、陶器、家具等等，真让人受不了。

最大的麻烦还是，我哪来这么多的钱？

负债的日子，每一天过得都很沉重，担心吊胆的，怕还不起债，怕恺撒来攻打。哎，做个为民的清官可真不容易。有一次，实在玩不下去了，便潇洒了一回，把钱全花光了，然后向恺撒借，借来的，又花光了，再借，再花光，看他能借几次。最后，恺撒带了许多兵"亲征"(别做梦了，恺撒才不会为了我这个小喽罗浪费力气)，把我的城市毁得连渣都不剩。哎，毁就毁吧，反正这个官我也不想当了。

最恨的就是那些希腊诸神，没做多大贡献，反而总是得寸进尺。给他建了一座神庙，他会要第二座；给了他小的，他还要大的；给了他石头的，他还要大理石的；给了一个神，别的神又嫉妒，若不满足，他们就会偷你的粮食，打翻你的船，煽动人民迁离、造反，我对他们"恨之入骨"，却只有屈服。

玩熟练后，我不再满足于建造和平的城，便开始选危险版。这下，我更手忙脚乱了：既要不断满足人民的要求，又要做好防御工事，时刻准备着敌人来袭。

刚建要塞时，不知建哪儿才好，随便选了一个地方。谁知离敌军出现的地方太远，且士兵又走得太慢，发生了几次险情。还好，都应付过来了。这时，脑中冒出一个怪念头：要塞是不是可以搬迁？抱着试一试的态度，摧毁了那座要塞，眼睁睁地看着那一队十六个士兵变成了十六具白骨。我的心一下子被揪紧了，针刺般的痛。我太愚了，竟然亲手杀死了自己辛辛苦苦培养的士兵。长这么大，这是我第一次感到心痛，为了我的城市，为了我的人民，为了我的士兵。

现在回想，《恺撒》当时真的给我很多快乐，玩《恺撒》的日子里，每一天心里都是甜的。那种快乐，恐怕再也找不回来了，这个时代，想获得真正的快乐，太不容易。我轻而易举的就得到了。福兮？祸兮？

我每攻一关，便会把喜讯告诉他，让我的快乐，与他一起分享。可是，我的这份快乐并未受到重视。他不在乎，他，只字未提。我就像被人泼了一盆冷水似的，从头凉到脚。我仍报有幻想，我以为还有希望。

新千年的第一个情人节，我们的"樱木军团"在一起吃晚饭。他和她，突然用行动向我们宣布，他俩已成为了情人。本还是兴高采烈的我，一下子懵了，不敢相信这是事实。那天晚上我浑浑噩噩的，不知怎样回到了家，不知怎样熬过了漫漫长夜。第二天一早起来，嗓子嘶哑的，眼睛是肿的。

我真的无法随这个打击。这几年，我有改变，想把自己塑造成他心中的理想形象。为了他，我留起了多年前剪掉的长发，为了他，我穿上了许久未碰的裙子。我试着让自己不再孩子气……但是，我的努力，他了解几分？我再一次感到揪心的痛，就如摧毁要塞时的感觉一样。

后来，他跟我说，对不起，我一直把你当成最好的朋友。我跟他说，没关系，这不是你的错。我极力装出若无其事的样子，可是，他却看不见电话这头我的表情，一脸的无奈。我，还能怎样？

我的心情一直好不起来。我想去见见我的《恺撒》，见了它，什么忧愁都没了。带着希望到了那家游戏厅，才知道，因为玩的人太少，老板把《恺撒》删除了。换了些受欢迎的游戏。这难道是巧合？又或许是老天爷的故意安排？真是造化弄人。

从那天起，我没见过他，也没玩过《恺撒》。我的精神世界中，再没有他，我的游戏世界中，也再没有《恺撒》。

我依然是我，玩着游戏。

他，依然是他，挽着女友。

游戏，依然是游戏，等着人玩。

世界，似乎改变了些什么；世界，又似乎什么都没改变。

孤寂的我，不愿去结交新的朋友，怕费时间，怕费精力，怕再受到伤害。我对自己刘：好的东西轮不到我，我没这个福气。我对人，不由自主地虚伪着，掩饰我的脆弱，我的自卑。

往事不堪回首，却又总是回首。

我尝试着玩别的游戏，但是，再也找不到玩《恺撒》时的那种感动，那种心痛。

我在游戏中寻找那短暂的快乐，可是，那快乐，还未等我抓牢，就溜走了。我的感受，如白岩松的新书一样：《痛并快乐着》。短暂的快乐，长久的痛。

如今，生活中，除了孤独，我不知道，还剩了些什么，但是，我的精神世界，不再被别人控制，我是自己精神世界的主宰；我，就是恺撒。

走在大街上，听见的每首歌，都觉得是在写自己。

我这个你不爱的人，还单身一人。

我是真的为你哭　了，你是真的随他走了。

我真的可以剪了发，变了样，忘了他。

……

我，还是没有剪发。

谨以此文献给那些正在爱着，却又不被爱的游戏迷们。愿这些和我一样的傻瓜能走出那片阴影，做自己永远的恺撒！

果冻

2000.3.22

熊：又一次，我对着本文件中那闪烁的光标沉默。像这种"感情付出了收不回"的感受，不处其境失又怎么能体会呢？都说爱是不要回报的，可付出的时候真的能够完全不考虑结果吗？

这种事情可以对人的自信损害很大，但是果冻，不要再自称"傻瓜"了好吗？真诚的希望、付出与傻之间还是有区别的。

这种事情也可能对人的教育很深。至于可以从中受到什么教育，那就因人而异了。

就像感情失败对于失败者来讲是不公平的一样，感情失败者的种种宣泄对于感情和好者来讲也是不公平的(所以这期的报纸，从某种角度，我不希望文中的"他和她"看到，就算看到了，也希望他们不要多想。果冻，我这么说不介意吧。)

游戏呢，因为游戏而导致某种失败，那是没话说的；因为游戏感到快乐，更不用觉得是欠了谁的。

游戏乎，放弃也

甄理

诗云：谁来彻夜跣足卧，谁耗心血血愈热？谁人眼中无清楚，谁人萎靡睡朦胧？只惟有，舍弃现实真有理，嗜痴之癖命本苦，辄便最爱，然亦此言：游戏乎，放弃也？

近来不适，遂安排了许多胡话想以此引来旁人之注目聊以自解矣。

不必再堆冗辞于我的游戏历史，只直接简明叙述甄理的一家之言。

一 杂感

曾有文章《没有结论的论述——关于游戏与艺术的思考》，即题思考，则已表明此绝非有结论者。虽其中以证明游戏是否乃艺术为最重，然其文开头即有令人费解处，待与问：中国游戏业做过何梦？是蚍蜉撼大树般做梦我等的游戏能超过列强而居颠鸟瞰高手寂寞焉？是梦见游戏业得到本有多种方面低谷难拔的祖国之垂青焉？亦或是厂商乃至今日还在做梦玩家之心能有多热诚多澎湃焉？若如其上所说，则中国游戏业是梦得糊涂了些，是该停了，然我觉得似乎已经停止了？

卡耐基思想体系说："最重要 的不是去看远方模糊的，而要做手边清楚的事。"梦该算是先有以前之见闻，后有未来之幻想。停止幻想，别再做梦，着手于眼前，正是仁智之举。但《没》文说到"规范化市场"，又是怎么个规范法？降价乎？煞费苦心宣扬"别买盗版那是罪过"乎？还是用更好的游戏留住玩家焉？降价游戏亦有物不及所值者，再宣传也敌不过囊中羞涩＋游戏泛而不精的现状。而若是出更好的游戏，那就有些话说了。自己无资金，且又缺乏政府援助，更别指望成天白玩"大作"却还都得骂"大作"的玩者了。如此我们如何做一个游戏，做出一个能叫玩家膜拜中肯的游戏呢？游戏性在第一，但即便是那些游戏意识进步的地方，又有多少厂家能做好"真正的乐趣"？当然，这并不能说明我泱泱大国十几亿人口中就不存在脑中意识超出他们的。但如今确乎是连游戏的产生尚还处于困境，此时却来空喊一句"规范化市场"，这真从何说起？是说可以效法CPU之针对不同薪水阶层的用户否？

如果现在中国是以平均年龄不太大（约14岁以下吧）的玩家为主力军，而又是他们常常站出来发表见解的话，那么"规范化市场"的确是铿锵作响的一句话！

所又不解者，何为"一时利益"？是盗版？是白捡？亦或是从别处借来因而可算讨到便宜？作者不讲明，我自认理解能力又低，所以甚是懵懂。但仍略晓，似乎"玩家" 者是很少有被"一时利益蒙蔽双眼"的，不妨讲：买了盗版便会对真的游戏的追求艺术性之目的有所怀疑？白捡一张烂盘，虽试后发觉内容不佳，但也不至于不喜反悲（至多扫兴）……游戏厂商卖游戏赚了钱又挣得好名誉，怎会再下次不注意质量而使自己遂成为贻人口实的笑柄？也有那些肆意跋扈夸大其词的人想趁哄赚一把的，而那些人又岂是愿望游戏业蒸蒸日上而不去作白日梦的好人辈？他们够资格被算做游戏业之一分子吗！所以：高尚者已不做梦，低劣者更从没做过游戏会好会"艺术"的梦。所以"混乱的梦"则更是别提。

《没》说道："我始终认为玩家是游戏圈最纯洁最可爱的一分子"，暂且同意，但我并不以为那是"他们对游戏业的现状并不负担任何责任"，若如此，玩家如何有资格"代表着游戏业的一切"？所以我觉得，是因为，花1美元去买1000美元的软件用着还骂其垄断不要脸……这才是玩家之所以"可爱"之所以"纯洁"的原委么？诚然，鸡卵谁先？先有厂商惹怒了玩家令其蒙受精神损失随后舍本逐末乎？亦或是玩家本就不爱护游戏业而转投"旁门"在前乎？这样讲可以吗：厂商做得好到没治了，玩家便大为赞赏却并非就去买正版，而游戏厂商若越发没本事，玩家便越发心寒，心寒则一面忿詈一面说自己是"满纸荒唐言"，则不再给予支持，则又一次验证谶语继而仍去买盗版瞎玩着看……就算厂商没做好，那就理应收到玩者以玩其盗版做为报答吗？谁敢说，你不喜欢的游戏不在你庋藏的几百几十张盗版光盘之中陈列？看，这即为"纯洁可爱毫无责任却又代表了游戏业的一切"，但却有些孩子气了。

我想一提到玩者与厂商就会立时充满了利益冲突。玩家最不乏心有支持心爱之余而口袋里却不足于购买之力的坦然，厂商独不缺脸皮欠薄嘴皮欠厚的谦虚谨慎。既然双方都不能摆脱干系，那么能以一句没有细表的 "不做梦要规范化市场" 足以吗？能以那些无病呻吟的英汉名词解释为基础吗？这和游戏的艺术与否有甚紧密关系？《没》作者自云"版面有限，时间仓促，或有自相抵触，"又说"虚假的观点不但会误导玩家，这绝非危言耸听"，后又说《游戏业；21世纪娱乐业王者》的作者是"鼓吹者"、"没有自己的主张"者……真有些乱了。

二 主题

任谁满怀热情遭冷水都会忍无可忍而大发脾气，而且忍一忍二不能再三，一个个的一次次令我等失望，我等怎能仍然噤若寒蝉？能会不弃他而去？

任天堂总领说："游戏就是好玩"。是的！好玩是关键！我以为的的确确正是如此。游戏是不是艺术还在其次，一个游戏首先要来看其是否具备能打动玩者的游戏性。游戏不以游戏性为主以什么为主（此文不打算细论游戏性是什么的问题）？华丽的声光色？绵长感人的情节？那么动作游戏应不配被称为艺术了。

不拐弯了，且听：游戏的游戏性高，就是艺术的游戏！——对啦！此道理套至所有事物都一样，每一种事物所最倚赖的生存、表现、和影响的形式高超于同类的普遍水准了，那么它就是艺术的，不管谁欣赏不欣赏，艺术岂是专为迎合乌合之众的？客观的艺术！一个东西是否为艺术，不必去找相类似者攀比效尤，只须将自己本身的表现方式提高了就已是千般足万般

够了。比什么电影？比什么体育运动？那能证明什么？证明电影和体育运动原本是艺术的吗？因此，一个心甘情愿勤劳简朴的清洁工站于通衢大道上忙碌时，其景质可谓之是艺术的，文学作品失却了文学的特质， 便不再是艺术而是“乏术”的，那么科技若是日新月异的，则这种现象也可称为艺术也！悲剧悲得痛彻心肺令人泫然泪下，那不是艺术吗？人活着伟大了，那还不也是艺术的么？——犯罪犯到家时，亦可称之为“犯罪艺术”尔。正是《西游记》中观世音所道：“菩萨，妖怪，总是一念，若论本业，皆属无有。”艺术没有正邪之分，唯有成败之别矣。话说老些，人便是渺小得够地道，也可以像阿！般颇具艺术形象啦！所以我说，《口袋妖怪》(GB 游戏)比《星球大战》(美国电影)更艺术，《红楼梦》前 80 回比后 40 回艺术。这绝不是要断定每每对比双方是否为艺术，而是想对比哪一方在是否艺术方面做得更好。“艺术”并非做定形容词。

厂商们抱怨什么？钱都是那么好挣的？一但游戏业之游戏之游戏性衰竭了，你道玩家会如何？起码我是，先斥其忒无能，后回想起自己长久以来玩游戏受过的那些甜蜜如今却全变成了痛苦，例如彻夜不眠，身心疲惫，视力下降……最重要的是耽误了大好时光。我曾写《最适合我的街霸 ZEOR》中有言：做自己喜欢的事才不算浪费时间，那么游戏若是只能用眼睛和心去欣赏，而没法动起手来把玩得津津有味，且问我当初为何喜它胜过电影？如今我还眷恋它个什么？尽管它曾经是我的最爱，但我还是得放弃了它。

有人说：“现在没好玩的，不一定连同以前曾教我辈感动如《大航海》者一并忘却其美好，怀念固是不可少有的。”我便欣然答：“试问那些中道购机者如何？”人再说：“他们亦有自己值得怀念之经典也。”我最后说：“远水能解近渴？希望新生者众？希望念旧经典者多？”再堵其口：“各有所思所志，意见大可不必相同，否则做文章为何？”……自私者多有此种行径。

那些作游戏的人，你们最倚赖的生存方式是什么？你们能做到影响我们的又是什么？如果真想不做梦而干实活儿，如果真想追求艺术，那就请拿出诚意，拿出作品——游戏性强的作品！那么，谁也得敬重你们是艺术的，而我等以玩会知音，以擅玩(多么重要的两字！)才著称的玩者也是艺术的，至此再也不消说——那游戏则更正是艺术的了！

三 闲话

甄理一介平庸之辈，爱耍古人遗风，耍不好，丢了一回人，尚希读者见宥。

游戏业：《21 世纪娱乐业的王者》好像是《电子游戏软件》上的，那本杂志后来还登了些诸如“引起共鸣”的言语，本还以为挺好。今由《没》作者点醒，遂亦认为那有些像是鲁迅先生发牢骚时的无主张杂感，其文不巧且无神，乃滑稽滑稽哉。

唉，议论哪有尽头，否则一切皆休。甄理不敢自诩为被投砖者引来的金玉，却只不过是一个旁观者不清的，现正适合也来掺入这混水之中吧。

一两银子

黎明达

银子，是这个游戏世界中的流通货币；一两，是这种货币的最小单位；而我，是一位刚刚开始熟悉这个游戏的玩者……

我漫无目的地在这个小镇中游荡，暗淡的月光下，道路横穿而过，然后分成了三条岔路，左边的岔路有一家药店，右边是一有食品店，而中间……什么也没有……

突然间看到在我前方的路面上有值得注意的东西，然后就是游戏中的系统提示：“您在这里发现了一两银子！”……

不捡白不捡，捡了也白捡

[选择一]

我捡起了那一两银子，呵呵一笑，走进了左边的药店中买了最便宜的，仅仅只能补一滴血的草药，然后沿着左边的路向前前进。仅仅过了三分钟不到，我碰上一个和我势均力敌的对头，在经过了一场惨烈的搏斗之后，最后还站着的人是我……

三个月后我成为了在这个游戏中具有最高等级的武士，但是每当我想起那天的战斗我都会觉得不寒而栗——那场战斗后，我仅仅只剩下了最后一滴血……

[选择二]

我捡起了那一两银子，呵呵一笑，走进了右边的食品店中买了最便宜的，仅仅只能补一个单位体力的饼干，然后沿着右边的路向前前进。没想到这是一条通向沙漠的道路，我整整走了三天还没能发现任何一座能补给的城镇——看来我的 12 级的等级就要白修炼了，我想我会“饿死”在这里了。正在我懊恼的时候，终于，城市的灯光划破了无边的黑暗……当我走进这座城市的旅店，我仅仅只剩下一个单位体力……

[选择三]

我捡起了那一两银子，呵呵一笑，把银子放进口袋中，然后沿着中间的路向前走下去。仅仅过了三分钟不到，倒霉的我碰上了一群 NPC 的山贼，我的实力远远不是他们的对手，于是老老实实的被洗劫了，山贼们在得到了一两银子——也是他们从我身上得到的惟一物品，按电脑程序的设计消失了，而我面前出现了系统提示信息：“您被洗劫一空！”~！ @#$%

陶渊明不为斗米而折腰，男儿膝下有黄金！况且仅仅是一两银子，去他的！

[选择一]

我一脚踢飞了那一两银子，然后沿着左边的路向前前进。仅仅过了三分钟不到，我碰上一个和我势均力敌的对头，在经过了一场惨烈的搏斗之后，在游戏世界的地上留下了两具尸体，而现实世界中出现了两个在对着电脑破口大骂的……

[选择二]

我一脚踢飞了那一两银子，然后沿着右边的路向前前进。没想到这是一条通向沙漠的道路，我整整走了三天还没能发现任何一座能补给的城镇——看来我的 12 级的等级就要白修炼了，我想我会“饿死”在这里了。正在我懊恼的时候，终于，城市的灯光划破了无边的黑暗……当我走到这座城市的旅店门口，我的体力降到了 0——系统提示：“您已经饿死了”……

[选择三]

我一脚踢飞了那一两银子，然后沿着中间的路向前走下去。仅仅过了三分钟不到，倒霉的我碰上了一群 NPC 的山贼，我的实力远远不是他们的对手，于是老老实实的被洗劫了，山贼们在搜遍我的全身后没得到一点东西，按电脑程序他们恼羞成怒，一拥而上将毫不留情的“咔嚓”掉了……

孰之过

致18岁以上的成年玩家

大狗

再有几天就是鲁道夫·希特勒的111周年生日，同时也是美国科罗拉多州校园惨案的一周年。并非巧合，去年4月20日，克莱勃德和哈里斯正是为了庆祝希特勒出生110周年才制造了这起惨无人道的屠杀。

其实，此前的一年半时间里美国已先后发生了7起校园枪杀案，如密西西比州的珍珠城枪杀案、肯塔基州的西帕杜卡枪杀案、阿肯色州的琼斯勃罗枪杀案、宾夕法尼亚州的埃丁勃罗枪杀案、田纳西州的费耶泰维莱枪杀案和俄勒冈州的斯普林菲尔德枪杀案等，共计14人被害，而此次科罗拉多州校园枪杀案的遇害者更是多达15人，其中14人为学生(包括自杀的两名凶手)，另有一名老师。更令人震惊的是，警察在调查这两名年轻杀手的电脑和日记时发现，他们为此次屠杀已经精心准备了一年之久，两名凶手在被警察包围后显得很有经验，他们使用半自动武器、手榴弹和自制的炸药挟持了多名人质，并在学校大楼里安置了30枚炸弹。

事后人们得知，这两名凶手都是第一人称射击游戏的狂热爱好者，他们成天泡在死亡竞赛中互相厮杀。哈里斯还拥有一个关于《毁灭战士》的个人网站，其中有大量新纳粹主义的口号，以及一份“杀人宣言”。

游戏无罪

肯塔基州西帕杜卡枪杀案的受害者是三名女学生，凶手是她们的同班同学，年仅14岁的迈克·卡内尔。

惨剧发生后不久，三名受害者的父母便联名将美国的各大娱乐公司送上了法庭，在这份长长的被告名单中有时代华纳公司和宝丽金电影娱乐公司等电影商，任天堂公司和世嘉公司等游戏机生产商，Acclaim娱乐公司、Activision公司、Apogee软件公司、雅达利公司、卡普空公司、EIDOS互动公司、GT互动公司、id软件公司、Interplay公司、Midway家庭娱乐公司、索尼电脑娱乐公司和史克威尔公司等游戏软件开发商；以及Network Authentication系统公司和Meow媒体公司等色情网站。控方律师杰克·汤普森信誓旦旦地说道：“我们要让好莱坞、让电子游戏业、让互联网上的那些色情网站伤筋动骨。”

原告认为迈克·卡内尔的犯罪在很大程度上受到了《德军司令部3D》、《毁灭战士》、《雷神之锤》、《农夫也疯狂》、《生化危机》、《噩梦鬼魅》、《真人快打》和《最终幻想7》等游戏的影响，这些游戏使暴力行为变得“有趣并吸引人”，导致卡内尔“对暴力行为可能造成的后果丧失判断，并最终发展为一名训练有素的杀手”。

具有讽刺意味的是，此案的最终判定却依靠了被告方的辩护证据。为证明卡内尔在杀人时处于非正常的精神状态之下，被告方召来一位精神学专家，正是这位专家得出了“卡内尔确实曾受到暴力游戏和色情网站的深刻影响”的结论。

上周一直在写一篇名为《德国游戏法规掠影》的文章，其中介绍了两部在德国遭到查禁的游戏——《德军司令部3D》和《真人快打》，看到这两个案例后，大家可能会感到有些可笑，但不容否认的是，这些游戏的确使暴力行为变得“有趣并吸引人”。

曾有人称迈克·卡内尔等人的犯罪是因为他们“自己脑子有毛病”，而与游戏无干，听完这段张狂的言论，我不知该说些什么。发言者是一位年满20岁的成年人，我不知道当他面对三名死去的花季少女，当他面对被监禁终生的年仅14岁的迈克·卡内尔时，是否还有勇气将这番话再说一遍。14岁，对于很多人来说都是一段值得留恋的岁月，我实在无法做到一边怀念自己的14岁，一边却去诅咒别人的14岁。

是的，我们都是成年人，对我们来说，游戏中的暴力只是一种虚拟的暴力，并不会影响到我们的感情或思想。死亡——Game Over——关机睡觉，第二依旧上班下班，上课下课。但是，作为成年人的我们，能保证14岁的玩家也这样想吗？

我也曾喜爱过天旋地转的《毁灭战士》，喜爱过粗野放肆的《毁灭公爵》，但那时我已经是一名拥有独立判断能力的大学生，因此，我也许永远无法了解一名伴随着《雷神之锤》、伴随着死亡竞赛长大的少年会拥有着怎样的心情。

作为成年人，我懂得游戏是游戏，现实是现实，我知道如果在现实中动粗的话会得到怎样的下场，我明白什么是国家机器，我明白什么是社会舆论，但孩子们呢？对我来说，游戏是一种放飞心绪的工具，我会沉浸其中，但不会沉迷其中，因为我要赚钱，我要成家，我有我自己固定的生活方式；而孩子们，他们只是一张张白纸，无论他们在父母和老师的眼中是乖孩子还是坏孩子，当他们独自一人面对游戏的时候，谁能知道他们在想些什么呢？

当这些游戏成为他们自金表现的主要工具，当他们必须依靠游戏中的射杀来发泄自己的情绪，当他们只有在死亡竞赛中才能受到其他人的重视的时候，他们的性格会发生怎样的变化呢？我不知道，因为我是一名成年人。但有一点我很清

楚——在我眼里，《生化危机》中的怪物只不过是一堆堆像素，虽然恐怖，却不会使我怕黑，不会使我怕开门，更不会使我相信僵尸的存在，但谁能保证14岁的孩子在玩过这部游戏后不会在心中留下恐惧的阴影呢？

当我们为暴力游戏高呼平反，为《预防未成年人犯罪法》中的“营业性电子游戏场所在国家法定节假日外，不得允许未成年人进入”的条款打抱不平时，我们已经忘记了身为成年人应尽的职责；当我们为了自己的爱好而将自己的思想感情与14岁的孩子的思想感情等同起来时，我们已经在不知不觉中成为了可耻的凶手。

孰之过

也许我并没有资格责备那位认为别人的“脑子有毛病”的发言者，因为我也曾撰文嘲笑过周围一些“老古董”，也曾指责过这个社会的“逃避责任”，也曾为游戏的清白竭力地争辨过。然而，这几年来的许多事实却使我不得不选择了沉默，我无力反驳那些将游戏送上法庭的人，因为我知道，游戏的确有罪。游戏业并非像我最初以为的那样是一片充满热情、充满创意的净土，金钱、暴力、色情同样充斥着这个年轻的行业，我常常在想，游戏业本身不正是像那名年仅14岁的小杀手吗？如果迈克·卡内尔犯罪的诱因是游戏的话，那谁又应该为游戏业的“犯罪”负责呢？

是id Software公司吗？是约翰·卡马克吗？是1978年开创暴力电影先河的约翰·卡本特吗？不是。他们并未杀人放火，也没有教唆别人杀人放火，他们只是根据现代社会的需要生产着自己的产品，将世人寻求刺激的心态物化为游戏或电影。他们至多只能算是棺材店的老板，负责出售棺材，却不负责人们的生死。

是父母的责任吗？是他们管教无方吗？也不是。在这个信息泛滥的时代，一根电话线加一部调制解调器就可以打开通往色情世界的大门，十块大洋就可以买到各种各样的光盘，父母对此能作些什么呢？将电话线掐断？把电脑扔到窗外？没收孩子的零用钱？或者放下自己的工作专门监护孩子？每天护送孩子上学放学，每天看着他们入睡，警告他们，威胁他们，揍他们？

先有死，然后才有棺材，先有病，然后才有痛苦。如果你一定要责备什么的话，可以打开电视看看，上街转转，如果你自认勇敢的话，索性去照一照镜子，扪心自问：我有没有玩过《毁灭战士》？我有没有看过《英雄本色》？我有没有翻过色情读物？如果回答是“有”，那么你本身就已经成为了这个“病因”的一部分。

也许我们本就不该把时间花在责备上。责备家长、责备游戏、责备自己，就像责备淹没房屋、吞没良田的洪水一样毫无意义，现代社会就是一股汹涌无情的洪水，即便熟谙水性也难保不被它淹没。我们可以加高加固堤坝，可以在上游地带植树造林，但却不可能改变洪水的形状，更不可能将洪水堵住。

许多人都认为现代生活是舒适安逸的，事实恰恰相反，物质上的享受是要付出代价的。我们都在接受同样的社会文化，只是有人接受得多有人接受得少，有人接受得快有人接受得慢而已。

怎么办

科罗拉多州校园枪杀案中的两名凶手平时喜穿黑色风衣，衣服上印有纳粹口号和标志，于是，在惨案发生以后，美国的一些学校便开始禁止学生身穿黑色风衣上课。如此规定实在是教人哭笑不得，是的，你可以禁止孩子们玩游戏，禁止他们听摇滚，强迫他们改变自己的穿着习惯，但这有什么用呢？这只会使他们的表现欲受到更大的压迫。孩子人需要的是一片自由飞翔的天空，需要的是关心和扶助，需要的是正确的引导和沟通，而不是一味地禁止。我未曾学过教育心理学，不知道什么是科学的教育方法，但我认为无论是家长还是老师，最起码应该做到不让孩子们产生被冷落的感觉，孤独往往是孩子最危险的敌人。饭来可以“张”口，衣来可以“伸”手，但心灵的成长却不可能用一个动词来完成。

过去，外部世界对孩子们的影响仅仅体现在家庭和学校之中，因此，大部分的教育责任都落在了父母与老师的身上；而现在，随着物质条件的丰富和沟通渠道的多样化，外部社会环境对孩子们的影响变得越来越直接，越来越明显，在这种情况下，严格完备的法律便成为了必不可少的约束力量。美国较高的校园犯罪率与德国低得多的校园犯罪率形成鲜明的对比，原因正在于此。关于德国的游戏法规，有兴趣的玩家可以看看这篇《德国游戏法规掠影》——http://dagoupz.topcool.net/Articles/deguo.htm。在枪支的管理上，德国也有着严格的规定。在德国，如果一个人要购买枪支，无论是步枪、猎枪或是手枪，都必须出具有关当局的证明，得到批准的枪支必须被保存在钢制的保险柜中，因此，小孩或未经许可的人要想拿到枪支就十分困难。在枪支没有被锁起来保存的时候，枪支持有者必须始终将枪支置于他们本人的直接控制之下，即使将放在汽车的行李箱中，如果没人看管的话，也依然是违法的。

师长的教育，国家的法律，所有这一切对于这个早已异化的社会而言能产生多大的效力呢？父母、老师终归会有疏忽的时候，法律终归会有无法触及的地方，即便我们能够通过行政手段或法律手段将暴力色情内容从各种媒体中完全摒弃出去，又于事何补呢？我们依然无法找回那个离我们并不太遥远的纯真年代。

就像Alan在歌中所唱的那样——“尘世是洪流，什么都冲走，无论我多么地想抓住你手……”

好消息与坏消息

一口气谈了这么多，感觉思绪越来越乱，而且又远离了游戏的话题。Infogrames公司总裁布鲁诺·伯奈尔在谈到游戏暴力的问题时曾明确表示了自己的立场，他说：“我们希望为玩家创造美梦而不是噩梦。我们应该帮助人们自由飞翔，而不是把人性黑暗的一面作为题材，再贩卖给人类。”

上月底，Activision公司那款以血腥著称的动作射击游戏《军事冒险家》(Soldier of Fortune)正式发布，并迅速攀升至北美电脑游戏排行榜和英国电脑游戏排行榜的前三位。该游戏最大的特点在于它的“盗尸者”渲染系统，这个渲染系统为敌人的模型设置了26个不同的打击部位，也就是说，依据玩家射击部位的变化，敌人会作出不同的反应——击中胳膊，敌人的手臂会耷拉下来；击中腿，敌人会抱着伤口痛苦地趴在地上；击中头部，敌人会脑浆迸裂；并且，这个渲染系统逼真地模拟了鲜血迸射的场面。

我不没有机会接触这款游戏，不过，也许已经有许多14岁的孩子在他们的电脑中安装了这部游戏。要知道，盗版市场没有等级标准可言，没有“14岁以上”和“18岁以上”的区别，盗版商不会拒绝一名14岁的孩子购买《军事冒险家》，在这里，孩子们接受的刺激同成年人接受的刺激是相同的。也许约翰·卡马克不应该受到责备，也许《雷神之锤》只是替罪羊，但这些惟利是图的盗版商绝不是清白的。

对于生病的你我来说，也有一些好消息：CPL宣布将在本届Razer-CPL循环赛上对参赛选手的年龄进行限定。新规则规定，所有17岁以下的参赛选手在参加Razer-CPL循环赛时必须携有经父母或合法监护人签字的有效同意书，而15岁以下的玩家则禁止参加任何形式的Razer-CPL比赛。在过去，即便是14岁的玩家也可以自由地参加这一赛事。

结束语

其实我并没有资格愤怒或激动，因为我也是这个“病因”的一部分。虽然我向往着老一辈的无私精神和真势情感，但我无法使自己做到像他们那样。

这个时代早已没有什么“崇高的悲剧”可言。

电影不兼容游戏

大狗

你看见一位男子，面无表情地立在那儿，一动不动。走近后你才发现，他甚至不在呼吸——只是默默地站着，脸庞上本应是眼睛的地方成了两个黑洞，黑洞中有两点灰色的光，似乎随时会跳跃起来。看着他的眼睛，一种不安的、无边无尽的空虚突然传遍你的全身，仿佛你正在凝视着一道永恒的光束。他慢慢地转向你(你发现他在转身的时候，全身上下没有一块肌肉在动)，他的声音如洪钟般响亮、清澈……

男子："你好，流浪者。你是不是又忘了自己是谁？"

我："你认识我？"

当他张开嘴的时候，你再次触摸到了一种永恒的感觉——他的嘴里竟然没有舌头，没有牙齿。他的肉体好像是一个空壳，包围着一片没有止境、无限延伸的虚无。

男子："我曾经同你交谈过，可你总是将我遗忘。你永无止境地寻找着自我，但每次都以遗忘告终，因为每当你接近事实的时候便开始退缩。但愿你有力量容忍你的存在。"

我："你还知道哪些关于我的事情？你是怎么知道的？"

男子：……

孰之过

上周对于我来说可谓是多灾多难的一周。4 月 20 日晚，随着一阵刺耳的尖叫，我的宝贝硬盘不幸身亡，半年多的心血化作一缕青烟悠悠然飘向天边。颓然之余，方痛感"科技的进步使人脆弱"一语之正确。此时的我，说得优美一些，仿佛变成了大洋中的一块荒岛，孤零零地失去了同过去、同外界的所有联系；说得难听但更确切一些，则象是一只被抽去了丝的蜘蛛，爬来爬去不知所措。

无独有偶，当时硬盘上记载的最后一篇文章便是《孰之过》，难道冥冥之中那位小胡子狂人果真听见了我的诅咒？

许多朋友对《孰之过》一文提出了很有见地的看法。Zmhppp 说："游戏作为被人们认定的'第九艺术'似乎还有待定论，但作为一种思想文化媒体工具早已是不争的事实了，所以游戏引发的一些社会问题，我们基本应该和其它的文化载体一样对待。"这是非常中肯的意见，我们应该把游戏放入社会的整体发展中去看待，游戏的种种弊端实际上是整个社会的弊端的反映，将游戏视为"怪物"或"救世主"都是不足取的；David 说："游戏并非造成犯罪的原因，人们杀人放火并非由于玩了某部暴力游戏，而是因为贫穷，因为失业，因为恶劣的环境。"的确如此，我在《孰之过》中也提到了这个观点——游戏并非社会的病因，而是病症，游戏其实也是这股"洪水"的受害者；"杀人犯"说："什么是暴力？按照你的观点，许多卡通片里的打斗场面也会对儿童造成不良的影响喽？""什么是暴力？"——这确实是个很难回答的问题，只好照搬 Infogrames 公司老板布鲁诺·伯奈尔先生的一段话："将通常所说的'暴力游戏'置于一个幻想的国度中——如《虚幻锦标赛》——的做法是无可厚非的；但如果我们将'暴力游戏'制作得非常逼真、非常接近现实社会的话，这就是错误的。我认为这是缺乏创造力的表现，不告诉玩家什么是道德的、什么是不道德的做法的确很不负责。"

冗长天国外媒体也陆续刊登了一些关于游戏暴力的文章，例如 BBC 新闻站点发表的一篇题为"电子游戏使人更具侵略性"的文章，以及美国伊利诺斯州的首席检察官吉姆·莱恩发布的关于严格限制标有"M"标志的暴力游戏的销售的官方公告。昨晚看了中央电视台的"实话实说"节目，介绍的是一位专门拍摄"边缘女"生活的摄影工作者。现场许多观众都认为他所拍摄的内容很可能对年轻一代造成不良的影响，我想，如果这些阴暗的角落确实存在于我们身边的话，为什么我们不能对它进行客观地报道呢？同理，如果暴力确实是这个社会的一个痼疾的话，为什么我们不能在电影、电视或游戏中加以反映呢？问题是，游戏商制作暴力游戏、电影商拍摄暴力电影的目的并非在于反映现实社会，而为了赚钱。

电影兼容游戏

半年多心血的丢失令我焦躁，但更为惋惜的是我在《异域镇魂曲》世界中闯荡数十小时后留下的若干存档。

篇首那段文字并非某部电影的片段，而是《异域镇魂曲》中的一段人物对话，在我玩过的几部 AD&D 游戏中，《异域镇魂曲》称得上是最为戏剧化的一部，当然，"Planescape"世界在 AD&D 中原本就是最复杂的一类设定，包括游戏中的角色、怪物、角色间的关系和场景间的关系等。这说明游戏同电影一样，也能做得很有深度，而不一定要依靠单纯的感官刺激。

1999 年上映的电影《黑客帝国》(The Matrix)给我留下了很深的印象，但奇怪的是，我最感兴趣的地方并不是片首女主角腾空后的 180 度视角旋转，也不是影片中那些足以乱真的特技效果，而是 Neo 最初登场时头戴耳机趴在桌上睡着的一幕，因为那间乱七八糟的小屋同我的陋室确有异曲同工之妙，相信很多人也有这样的感觉。重新回味《黑客帝国》后，我发现这部电影实际上将我们玩游戏时的一些心态淋漓尽致地渲染了出来，虚幻真实、真实虚幻，我们都想在游戏中成为一个高科技的超人，我们都希望在游戏中尽情杀戮而不必担心受到惩罚，这正是 FPS 游戏的精髓所在，还记得 Neo 决定去营救莫菲斯时所说的那句话吗？——"We need guns,

lots of them。”(我们需要枪,很多的枪)——这不正是道出了FPS迷的心声吗?

列举《异域镇魂曲》和《黑客帝国》的例子,是为了引出关于游戏与电影的话题,从这两个例子上看,游戏与电影似乎是完全兼容的。你瞧,《异域镇魂曲》虽然并非改编自电影,但其颇具深度的情节设定、复杂的人物个性远胜于一些纯感官刺激的大片,《黑客帝国》虽非改编自游戏,但它给人们带来的娱乐性却远远超过了一些无聊的钓鱼游戏。这是件好事,这说明游戏,尤其是电脑游戏,已经成熟起来,彻底摆脱了十多年前的模式,没有人再认为游戏是一种“没有灵魂、没有思想、没有情节、没有人物的单纯的反应测试工具”了。

电影不兼容游戏

据我所知,好莱坞的“专家”们已经将不少游戏搬上了银幕,如《超级玛里奥》、《双截龙》、《街霸》和《真人快打》等《古墓丽影》的电影也将于今夏在伦敦市外开机,制作商为派拉蒙电影公司,刚刚获得奥斯卡奖项的安琪琳娜·朱莉娅将领衔出演我们的女英雄劳拉·克劳馥特,导演则是曾经执导过《将军的女儿》的西蒙·韦斯特,真可谓群星荟萃。然而,在我的印象中,所有已经上映的“游戏电影”里只有《真人快打》获得了中等偏上的票房收入,其它作品均以失败告终,至于我期待已久的《命令与征服》的电影早在策划阶段便胎死腹中了。

游戏之所以难于在银幕上取得成功,首先是因为电影与游戏在表现形式和内容上均有很大的区别。电影的特点在于它是“照相的外延”,法国电影理论家巴赞曾在《摄影影像的本体论》中指出:“一切艺术都是以人的参与为基础的,惟独在摄影中,我们有了不让人介入的特权。”他的意思是:绘画和音乐等艺术实际上是通过创作者的眼光“再造”现实,而非客观地“记述”现实,电影则不同,它可以忠实、客观地“记录”现实。从这一点上看,游戏实际上走的是同电影相反的道路,因为游戏追求的目标是脱离现实,越远越好,帮助人们实现现实中无法实现的事情,体验现实中无法体验的感受。

关于游戏的功能,Zmhppp曾经提出过一个观点,他说:“我认为游戏只有三种:娱乐类、虚拟现实类和故事类。ACT、PUZ和STG等基本算第一类,RAC、SPG和SLG等基本算是第二类,第三类就是RPG和AVG了。”Zmhppp的分类方式与传统分类方式的区别在于出发点的不同,传统分类是通过设计师的不断摸索建立起来的(最典型的例子就是《沙丘》缔造的即时策略游戏和《盟军敢死队》缔造的实时团队战斗游戏),因此更多地是从游戏商的角度出发,一方面便于开发者把握自己的设计思路,不至于把游戏做成“四不像”,另一方面也便于细分市场,培养各自的“死党”(在游戏的发展初期,并非由玩家引导设计师,而是由设计师领导玩家);而Zmhppp的分法则是站在玩家的立场上,根据玩家的喜好对游戏进行划分,其中的“娱乐类”主要是面向“理性玩家”,“虚拟现实类”主要面向“模拟现家”,而“故事类”则适合于“情感玩家”,虽然这种划分方法并不十分准确,但的确符合游戏的发展趋势。对于现今的游戏来说,新形态的衍生周期越来越长,数年时间进化出的新形态半年后便会被大量“克隆”品淹没,而在没有新类别诞生之前,游戏商多半会采用“融合”的手段,因此,传统类别之间的界限正在日趋模糊,未来之游戏必将越来越倚重于玩家的口味而非设计师的口味。

回到上面所说的游戏的“追求目标”上,对于Zmhppp提及的第三类游戏来说,“脱离现实,越远越好”的确是它们的设计理念,但对于第一类、第二类游戏来说是否也是如此呢?如体育游戏和模拟游戏,它们追求的往往是高超的逼真度。不错,但我们必须看到,这种逼真度只有在模拟我们在现实中无法实现的一些行动,如驾驶宝马时才有意义,如果开发一款“逼真”的自行车(家用自行车)模拟游戏的话,玩家还会抱有浓厚的兴趣吗?

除表现内容不同外(其实,随着电影作品的商业化和娱乐化,这种不同也在逐渐消失),电影与游戏在表现形式上也很难保持兼容电影的构成元素分为两类,一类是物质、光影、声画和摄影放映等真正的电影性元素,另一类则是情节、么事、表演等非电影性的元素。一本书或一部电视片可以成功地改编为电影,因为它们都拥有完整的故事情节和典型的人物造型,可以为电影提供各种非电影性的元素,而游戏则很难为电影提供丰富的“情节、叙事、表演”,在Zmhppp提到的三类游戏中,也许只有“故事类”游戏可以勉强担当此任,但遗憾的是,我们很少看见电影商将RPG或AVG搬上银幕,今后也不可能有这个机会(为什么?请往下读),至于游戏的“光影、声画”等内容则显然无法同电影业匹敌。

电影果真不兼容游戏

既然目前的游戏作品尚无法为电影产业带来任何新的变化,那为何电影商还要执意将一部部游戏改编为电影呢?这个问题的答案同“为什么电影商不把RPG或AVG搬上银幕”的答案是一样的——“钱”。对于电影商来说,尽管RPG和AVG更符合电影作品的开发思路,但AVG市场的萎缩已成定局,而RPG也已走过了它的全盛时期,《超级玛里奥》、《双截龙》、《街霸》、《真人快打》和《古墓丽影》之所以被搬上银幕,原因便在于它们拥有广大的游戏迷,现成的市场使电影商可以坐收渔利。

遗憾的是,在竞争激烈的娱乐圈中,坐收渔利只是一个可望而不可及的梦想,不思进取的做法总是以失败告终。因此,电影不兼容游戏的根源并非在于电影与游戏的种种差别,而是由于电影商的急功近利。

无论游戏还是电影,创意都是至关重要的。超级玛里奥是迄今为止电子游戏史上最成功的一部作品,但将它的秀上银幕的电影商却血本无归,为什么?因为玛里奥对于宫本茂来说是无数创意的结晶,而在电影商的眼中却只是一棵枝大叶茂的摇钱树,对创意的扼杀无异于一种自杀行为。

除选材上的失误外,电影人的固执己见也是一种致命的毒素,许多电影人在开机前根本没有想到要去仔细地体味一下游戏的内涵,他们所关心的只是如何根据自己的习惯对手头的游戏进行改造,如果这是部恐怖游戏的话就把电影作为恐怖片,如果是部动作游戏的话就电影作成打头片,如果游戏的主角是警官的话就拍警匪片,如果游戏的主角是玩偶的话就拍喜剧片。也许这些好莱坞大师打心眼里就瞧不起游戏,也许他们只是把游戏当作了一个附加的商标而已。

Threshold娱乐公司应该成为这些好莱坞大师的学习榜样,他们在把3D Realms公司的《毁灭公爵》搬上银幕的过程中始终同游戏的原创者保持着密切的合作关系,而对于其它的许多电影商来说,在获得某部游戏的拍摄权后,自己同游戏公司的合作关系就算完结了,试想,如果Threshold娱乐公司的制作者不同3D Realms公司合作的话,他们怎么可能知道“毁灭公爵”在玩家的心目中有着怎样的性格?怎么可能了解“毁灭公爵”的衣着打扮和言谈举止呢?如果不把这些问题弄清楚,又怎么可能创作出令人信服的作品?怎么可能吸引数百万“毁灭公爵”迷呢?试想,一个从未接触过《古墓丽影》系列的电影人会不会将这部游戏拍成一部《泰坦尼克号》式的爱情片呢?也许……

改编不同于移植,除深入地了解游戏外,电影人还应该对原材料进行合理的取

舍，哪些内容应该进一步发挥，哪些内容应该毫不手软地剔除。依旧以《古墓丽影》为例，劳拉作为一位坚强、美丽、聪明的女性，非常适合于担任电影中女英雄的形象，但这部游戏的场景实际上并不适合拍成电影，在游戏中，我们希望劳拉能够探索更多的古墓，而在电影中，有谁会希望看见我们的女主角漫无目的地在阴暗荒凉的地下洞穴里蹦来跳去呢？没有跌宕起伏的情节，没有火爆的场面，只是不时地停下来朝蝎子、蝙蝠或恶狼开上两枪……再创作是改编过程中一个很重要的环节，将游戏中的内容简单地搬上银幕的做法毫无意义，观众得到的其实只是一部去除了互动功能的游戏回放，就像赛车游戏中的精彩录像一样。

电影应该兼容游戏

派拉蒙电影公司和二十世纪福克斯电影公司似乎正在力求改变电影与游戏之间的这种不兼容状况，最近几部已经开机或即将开机的游戏，如《州际风暴76》、《Zork 帝国》、《银河飞将》和《生化危机》等，都具有一些共同的特点——性格鲜明的人物，引人入胜的故事情节或背景故事，以及丰富精彩的场景设定。不过，在这些特点的背后隐藏着另一个更为直接的原因——它们的销量均在百万以上。如果《生化危机》的销量平平，如果劳拉的形象并未成为公众的焦点，这些游戏就不可能引起电影商的兴趣，我一直认为珍妮的《狩魔猎人》系列非常适合于拍成一部经典悬念片，可惜它从未被好莱坞的大师们注意过，原因便在于此。

令人欣慰的是，《银河飞将》系列的缔造者克里斯·罗伯特斯终于开了游戏人拍电影的先例，根据他同二十世纪福克斯公司签订的协议，这部耗资二千七百万美元的影片将由克里斯·罗伯特斯亲自执导，电影剧本的加工工作也由他一手负责，而影片所需的特技效果也将由他的工作室 Digital Anvil 游戏公司承制。

总之，电影业不应该仅仅把游戏作为一个简单的市场容器，而应该把它当作一块强有力的跳板，以便冲向更高更远的目标。

希望有朝一日，游戏能够凭借内涵而非卖相成功地走上银幕。

外面的世界
——和 PCGame 似乎无关的文章

梁怿炜

这个月，美国邮政局正式宣布经过投票选举，电子游戏已被选为用来作为百年纪念邮票的一个文化类代表。也就是说，美国邮政局会在2000年的一月发行一枚以电子游戏作为主题的邮票。这一次的百年纪念邮票的选举自今年的二月开始，所有的投票选举者要从30个类别中选出四个最终用于发行主题的文化类别，电子游戏最终得到了268746张选票。

原来在美丽的国家，电子游戏已成为文化的代表，它甚至击败了主要竞争对手玩具和过山车，这不得不使我感到惊奇、兴奋、惆怅和悲伤——可怜的我那么多年来大谈特谈 PCGame 文化论，原来在美丽的国家，它已成邮票了。

中国人向来谦虚，谦虚的反面是骄傲。中国人说算盘是计算机的鼻祖，算盘是中国人发明的，但可惜现在我们还在为购买美丽国家的超级计算机而受气；中国人也说足球是中国人发明的，可我昨晚还在为中国国奥和缅甸的上半场比赛而紧张莫名；还有我们的四大发明之一火药，倒过头来在鸦片战争时期把我们中国打得千疮百孔。幸好，我们不敢说——PCGame 是我们发明的，所以这东西和我们关系可能不是很大，在美丽的国家它不过是张邮票，在中国，它可能什么也不是。

根据同名游戏改编而来的电影《Wing

不知什么原因，《流星雨》这篇文章足足写了三个月（而且自己还是非常非常不满意），这篇文章也写了一个月，每当我打开电脑准备完成这篇文章的时候，我的头就会变大——所以我就告诉自己，明天写吧。

忽然发觉，谈论中国 PCGame 的文章已经难写得让我想放弃，我反复思索每一个可能被我忽视的环节，但我觉得该写的全都写了 。我也努力用行动尝试着，自己参与过，和有关部门对话过，为中国电信当地的头头策划过，和私人接触过，而我的抽屉里也有几封欧美 PCGame 制作公司的邀请信，我每次看到它们，我问自己——还坚持吗？

1988年的我18岁，我不是女孩，所以这也不是什么特别的年龄，只是那年发生的事情实在太多，很多事情改变了我的一生，而其中有一件事是一个人离开我去了美丽、自由、富裕和蛮不讲理的国家（张大民说，国就国么，还美什么），那时我很伤心，但我哭不出来，后来就反复听齐秦的《外面的世界》，也就哭泣了，也好受了一些，我也终于明白什么是真正的伤心——就象现在一样，但我当时根本没有想过，我居然会为中国 PCGame 而伤心，只是1999年的我已不会再哭泣。

我不再听《外面的世界》，但我通过 Internet 看外面的世界，看美丽的国家举办的 E3 电子游戏展，看电子游戏行业的新闻，看世界各地的 PCGame，看到 PCGame 业热闹和残酷的战争，看到有少年拿着武器去杀人，看到有人在制作着武力占领中国人民共和国首都北京的 PCGame——可惜我不能冲过去揍他一拳，因为这些人居住在美丽的国家。

Commander》(银河飞将)在发行后取得巨大的成功,同时,《Star Wars》系列的最新电影/PCGame也在全球热卖。看来美国对于炒作文化很拿手,一个锅一样材料居然炒出一桌大众菜,这和中国人擅长10个锅百种材料炒出一个美食菜实在有本质的不同,而更关键的是它们始终会有一天将大众菜卖给中国千千万万大众,然后来品尝中国的美食菜——我们的电影市场现在便是如此,电子游戏的未来可能也是如此。

现在,一家名为Showscan的娱乐公司准备把这部电影再度改编,制作成特殊的动感电影,以特殊的格式在全球主题公园内的大银幕上放映。

看来,电影和电子游戏的合作还有新意思可以搞搞,对于美国来说,这种电影文化所形成的领域形成其PCGame业的强大基础,这便是美国电子游戏业的本质。

上个月流行播放《太空战士Ⅷ》的广告歌,整个电脑市场几乎有一半商铺不停兼反复播放由王菲主唱的主题曲,无数人停足观看由3D制作的类似真人的浪漫表演,爱情、悲剧、英雄、少女和传奇的主题令无数人感动,而你看到的便是成熟的日本卡通文化背景所诞生的世纪巨作。

不要再提仙剑了,仙剑已经死了很久了。干吗一定要超越,谁能超越贝利和乔丹?哪本历史小说能超越《三国演义》?在我反复看完《太空战士Ⅷ》的广告片头后,我便告诉自己——不会再提仙剑了。

日本人的文化有点类似美国但又有不同,美国的文化缺乏历史但却强悍,所以海阔天空跨越未来,而力量型英雄和高科技更是这种文化的表现方式之一。日本历史的过去一直在学习中国,所以现在的日本文化始终在掩盖某些历史,同时创造新一代的未来救世主和新英雄——圣斗士和樱木花道、而受日本武士道思想的影响,日本文化的英雄都带有很浓的宿命观。

如果说美国英雄注重力量,而东瀛武士迷信宿命,那么中国剑客则追求侠情。

看Internet,看世界PCGame业的舞台,看Riva TNT、Voodoo、Savage系列芯片的战争,就象在看《三国演义》,我们拍手称快,我们说中国玩家将是最大的受益者——我们都这么说,却不知我们现在面对Riva TNT2、Voodoo3这样的尖端科技产品根本无从入手,或者也可以说大部分中国成年玩家根本就不需要这么高的3D加速性能,而大批的少年玩家则在杀戮的屏幕面前鼓掌。

一位经销商无奈的告诉我——3D,奢侈的视觉享受。而在我家尝试过在21寸大彩显上玩《Need for Speed3》的人,无不唏嘘视觉的享受是何等的美丽,而在21寸彩显上的驾驶技术又会如此进步神速时,我已看到欧美日市场上的回馈鼠标、游戏杆居然有多么大的市场。

玩PCGame是种享受,但愿不只是欧美日玩家的享受。

前几天写了篇文章《拒绝游戏》,里面说中国的PCGame业没有资金,没有技术和经验,也没有市场。我们什么都没有,所以要我理直气壮地对欧美PCGame说拒绝是非常困难的——让我感到困难的原因并非我担心没有PCGame玩,而是我会因为这样说拒绝而感愧疚。

想想陈亦明也真潇洒,他说——世界杯不是中国人玩的,让欧美去玩,咱自己玩玩自己的联赛即可。可惜这条建议无法放在PCGame上,上有Internet,下有翻版CD,中国PCGame业就想自己划个圈玩玩都不行,这也证明人总有看看外面世界的冲动,假如不是张骞的手下偷懒,汉朝的中国也想看看欧洲。

我写《拒绝游戏》一文的原因是因为美丽国家的兽行,不过还有人告诉我不必拒绝欧美游戏(其实我的意思也不是让大家完全拒绝),反而应该大玩特玩,不但要大玩特玩,而且要大翻(版)特翻,不让美国人赚咱们的钱。

我信仰老子的一句话——将欲取之,必先给之。如果我们现在还在为翻版游戏的CD价格又降了而感到欣喜的话,那么我相信我们的后代必定会为此付出惨重的代价。因为中国PCGame的真空和欧美PCGame的泛滥所产生的结果是,文化因素带来的影响会在我们下一代中产生根深蒂固的影响,甚至可以说比我小12岁(一个12生肖循环)的那代身上已经看到这种影响。即使是我和自己的弟弟,也是十足的《星球大战》迷。

外面的世界很精彩,就象少年的我拿《水浒传》和人交换《荷马史诗》,又或者为了借同学的《星球大战》连环画而帮他做数学作业,所以我小学时候数学怎么考试都是一百分。我那时非常渴望看外面的世界,但看久了,当你蓦然回首——不是灯火阑珊,而是什么都消失了,这时慌张的我又不知该归何处?

缕缕清风+毛熊三的报告

您的一篇篇来稿,就是雨夜吹来的缕缕清新凉爽的风

灯光全灭,大幕缓缓拉开,"上!"蚂蚁用手在背后狠狠一捅。我——毛熊三,在追光灯光中跳了出来!右手"啪"地敬了个礼(左手放在背后,紧紧攥着吃了一半的小鱼形状动物饼干)。"猫红山报到!"

(咽掉了满嘴的食物,抹了抹嘴巴)"朋友们,同学们,在座的各位,都是钟情于PCGame的热心玩家了。人有七情六欲,大家也不会是仅仅为了玩而玩,都是游戏要么能满足新鲜感好奇心好胜心,要么是很对自己的口味,才会为之废寝忘食。昔年某RPG雄霸榜首,也是从一方面说明各位都是有情有义有血有肉的——的……人!"

还是玩家的时候,我就非常喜欢看《江湖夜雨》这个栏,有很多感人的故事很多的酸甜苦辣让我感到在玩着的时候,有很多的同道和我在一起。(气场?)

感人归感人,好归好,那么一篇篇幅达一版之多的《江湖夜雨》往往是作者很长时间以来厚积薄发的产物,要么是对多年游戏经验的总结,对很久前的回忆;要么是作者在看听想了很多以后的总结归纳,都是来之不易的。这对给广大玩家之间的交流架起一座桥梁,加了多大一道障碍!

"真的,真的,毛熊我有亲身体验:前不久,我把若干年来对三国游戏的体验和感情写成一篇'东逝的长江水,永远的三国四',用'赵大嘴'的笔名发在了游戏天地,虽然名字有个'永远'是很俗的,但确实是俺的呕心沥血之作。一边看着铅字的文章,一边回想,胃里酸酸的。几天后,听说被提名99上半年的'最佳文章'和'最佳作者',以一篇文章排在祝佳音、Salala、衰人这些多产的老手之后不远,我……我……我体会了交流的意义,被承认的感觉

(话未说完,毛熊三已经哭作一团,追光灯下只见毛茸茸的一个大球)"

"为了读者,为了交流,为了您的欢乐,痛苦,得意,失落;为了胜利的自豪,为了失误的懊悔……请投我一票!!"("错啦错啦!!")"啊,不不不,请向我开炮!!""啊不,请给我投稿!"

"诸位有血有肉,有情有义的玩家,如果您在玩任何游戏过程中,有任何的感想要说,请把它写出来,寄给我们,文字量及形式随您的便,内容可以是游戏过程中的奇遇,心得感想,对战战例……如果真是言之有物,能牵动爱游戏的心,哪怕是一句,也非常欢迎!!"想毛熊三我在今年年初,每个周末都在大森林网吧和小麻雀,乌鸦,老虎,大狗熊,野狗,母狼弟弟……切连线,切完一盘,往往用相同或更多的时间来猛侃一下,或讨论技术,或捶胸后悔,或指责队友的臭,或叫板不服,那叫一个热闹呀!那种实时的交流,真是过瘾;而身在异地,不同背景经历的人玩过游戏之后通过我们的服务进行的交流,会多一层陌生的熟悉吧!"什么?大点声……奖品?噢,噢,是这样的,这次并不是专题征文,而是征稿,是《江湖夜雨》栏目根据玩家意见做出改动的启示,将长期存在,每次收集到一定量的玩家短篇心得,就会集中登出。当然,精彩的来稿,会有相应的回报哦,嘿嘿……由于篇幅的特殊性,来稿凡采经采用,不足三百字,按三百字记稿酬,三百字到五百字之间,按五百字记。"

"什么?要我带头变谈游戏经验感想?……"

"好吧!哦……远在数年前,我率领着数艘海盗船,在直不骆驼海峡专干些没有本钱的生意,当我的人物带回一些珍贵的首饰回到老窝伦敦,把它们送给在酒馆忙碌的姑娘,她终于对我说:'来,亲一下,这是对你的感谢'(哇!!!)在屏幕前真的我,都感到脸直发烧,心'嘭嘭嘭'直跳,呆住半天一动不动,就象真的陷入了……"

"还有一次,我们切BroodWar,在Station Unrest这一关,我在左上角趁他们激烈进行初期战的时候闷头发展,正用近两队飞龙,一队螃蟹,欧卧楼得若干推一家Terren基地,突然被队友拉到一边看他屏蔽'看,快来救我',结果我回头到自己屏幕前,正赶上一颗核弹落下……我,我!!!!!那些兵力,当时推任何一家,都推下来了!!那个Terren,在自己家壮烈的扔下一颗核弹,救了队友,可是我,我!!!!!"

"另一次,切Starcraft,我用Zerg发展的正好,队友的Terren为我在门口建立了强大的防御,结果,敌人的Zerg把自己的通道口建在了我家矿旁边,一队刺蛇突然钻地而来!莫名其妙的就被他干掉了所有的农民!"

这些,都是令我难忘的经历,而且不是很大众化的东西。想必类似的经历,大家都曾经有过吧!"从此,《江湖夜语》欢迎个性,欢迎真实的短篇,象以前的整版篇幅的文章,同样很高兴看到!"看看时间,差不多了,"撤!"毛熊三大声喝道,一个倒空翻,跳回幕后的黑暗中。同时,撕心裂肺的喊声在挤满人的礼堂里回响"请投我一票,请务必投我一票!啊不,不,向我投稿,啊不,向我……开……炮……!!!"

战士

过儿

大学生军训,教官训话时发现有人传阅纸条,遂索来一阅,内容如下:

早晨出操:《黎明之砧》,
吃饭:《吞食天地》,
站军姿:《异形计划》,
五公里越野:《死亡地带》,
战术课:《生化悍将》,
挖战壕:《粘土世界》,
会操:《魔兽争霸》,
站夜岗:《遁入黑暗》
操课:《命令与征服》。

教官不怒反笑,问:"那我是什么?"有人不假思索,脱口道:"整人专家!"

教官大怒,"谁说的?"同一个声音回答道:"无悔的十字军战士!"

阴云

阿蛹

我不知道偏执地爱好是否算是疾病,但现在越来越清楚:自己疯狂地沉迷于电脑游戏肯定是陷入了一种不正常的情节中。

和她恋爱有多久,已无从精确考究了,扳起指头算算N年肯定是少不了。这N年我做了什么,得到了什么,一点也没有(只能吐吐舌头)。高手、超级高手、骨灰级高手称号肯定是不能少的,其余的就只能说抱歉了(太自卑了吧)。从Y年开始,一周七天,每天我至少有12小时是在电脑旁度过的。三、五天不吃、不喝、不睡(新三不政策)的战斗在开始两、三年简直是家常便饭,期间有时实在受不了就打打盹,吃盒方便面,可手还抽筋似地动着(职业病极深)。

如此的执着我得到了什么?到了游戏室,不论大的、小的、老的、少的都呼我一声E哥。真的很爽 ,是吗?(自我陶醉)我是高手,任何一寺游戏到了,我都是最先玩,最先通关,最先得出攻略的。想当年,金庸群合资初出江湖,我只用一个星期就大功告成。七天,整整七天,直到现在我都不知道是怎样过来的,七天加起来的睡眠时间肯定不足十个小时。通关的喜悦让我差点昏迷在游戏室(魔鬼历程)。饥困交加的我叫了一大份回锅肉(很肥的那种),一大盆汤,一大钵饭,三下五除二吃了个干干净净(饭死鬼投胎),翻身倒在旁边的破沙发上足足睡了三天两夜。"尸体,简直就是尸体"是众玩友们给我的评语(正确)。结帐的时候一共650,但是我创了该游戏室的记录:不吃、不喝、不睡的最长时间记录,8折,550块。我当时真的很骄傲,这个记录直到那个游戏室关门都一直未被人打破过。敬佩吧(佩服、佩服,您证明有些科学理论是错的),敬佩就可以了,羡慕就不必了,尝试请千万不要付诸实施。

这样的快乐日子很快就过去了,我的肉体再也忍受不了长时间的奋战,垮了、彻底垮了(不会这样痛苦吧)。在学校的时候,强壮是不敢当的,彪悍这个词却是体育老师给我下的,170cm就有70kg,脂肪是肯定没有,最多也似鸡脚杆。每天5公里,1千个推砖,5百个俯卧撑,1百个标准引体向上

外加一次重击沙袋是固定的标准(太、太、太夸张　了吧)。可自从恋上这伤心宝贝，一切就变了，我再也不运动了，只爱呆呆的坐在电脑旁边摁鼠标、敲键盘，游弋在其中，不觉之中她成了我的所有。现在彪悍是太抬举了，羸弱倒是合适（反差真大)。楼层稍高的地方，如遇精神不好是绝对不去的(痛苦真是痛苦)。

工作N年了，我的人生得到了什么？没有，什么也没有。同事一个个都升职、拍拖了，我还是孤零零的陪着我的电脑，唯一的电脑(除了你，我一无所有)。这个世界真是公平，我既赚得了满肚子的经验，当然其他的就一无所获（伤心得泪流满面)。(熊：身体素质下降真是可惜，好在脑子还很明白，有救。)

真的好想和她一刀两断，一次又一次的警告，严厉的自我批评，深刻地检讨，最后依然故我。曾经咨询过一位心理医生，他说，“这是一种依赖性，只能靠自己。”(正确，心病还需心药治)我当时真是气得不得了，靠自己。我早戒掉了。现在，我不知道该怎么办，真的不知道。

星期一：

熊：捶盘A驱里，读完泪满襟：

游魔困扰者，多是少年人。

看完这篇文章，我的心情相当的沉重，不断的坐下起来，出去进来。一方面因为它的调子过暗了一点，一直在体会它是否合适出现在“夜雨”中；另一方面又是深有感触，这样的问题真实存在而且并非极少数。有读者告诉我，他的一个朋友为了升级机器而不吃干饭。在早饭晚饭量大增的情况下，体重下降(我一个朋友为了买个好点的吉他也是这么干的)。问题既然出现，就应该尽可能的解决它，至少应该让同志们看到它而不是很好的掩盖它。

出于对作者的保护，一切有关的资料都被屏。我给这篇文章取名“阴云”，“阿蛹”这个笔名也是我帮他起的。对不起，没经过你的同意就这么替你署名了。如果这让你不好受，我道歉。我的想法：“蛹”是能不吃不睡的，这一点和文中的你很象；再者，从文中我听到你强烈希望改变现状的声音，这也很象蛹。

阿蛹，(姑且这么叫吧)，让我以一个爱游戏，疯狂的(比尔还差一截)玩过游戏的人，这样的身份和你说一些自己的想法吧：

你能把自己这样的经历写出来，这是一种勇气；来稿中你也认为自己聪明、执着；但是，你应该看到：

你软弱。

虽然你曾经身体强壮。

不要太轻易的逃避和妥协，也不要给自己太多的压力。

我的建议：多看看各游戏制作公司的招聘启事，如果你能或已经达到他们的要求，再加上你的骨灰级身份，你一定会被接受，这样，你的生活应该有很大的改变。如果上面的建议不行，那就来个重病猛药：使劲的玩直到昏倒，使自己对玩游戏产生生理上的厌恶而逐渐地使它在你的生活中退到适当的位置上。

日本战国三雄之首织田信长在年轻时还被称作“尾张第一大傻瓜”呢，也许你只是未充分开发自己罢了。

另外，文中的那顿大餐的价钱650，折后价550，疑是65，55之误。对你这篇文章感触很深，你的故事有一定代表性，大家看了也会有好处。最后，你在来稿中没有写清地址，请见报后与我们联系。

星期三：

电影《沉默的羔羊》看过吧。那个想改变的人是希望从不正常向彻底的变态改变，而你希望从不规律的生活中走出来，方向和他相反，性质也差远了。所以，不要对“阿蛹”这个名字太在意。

阿蛹，自从星期五看了你寄来的磁盘稿，我左思右想，至少已经有两天没有睡好觉了。你说怎么办吧？至少自己少熬两夜，好好睡觉吧。伟人说：“一切‘心理问题’都是纸老虎，你强他就弱，你弱他就强，太在意了，反而越搞越糟。”虽然文章里的你很为自己感到头疼，但你的生活肯定也是丰富多彩的，有很多欢笑的。多看看那些方面，你会发现自己的形象从原来的2D变成3D的了。

星期四：

“废话少说，你给我看锤!!!!”只见熊皮锤呼呼乱飞，舞成了一个大球！“当当当当!!!!”

“你”，(扛着锤，转过身)

“给我睡觉去吧！”

从李逍遥到Cloud

我现在，一直没有偶像。倘若有过，想来也是些随手立起来却又早已随手打破了的东西。所以我在城市里的发烧的人群间显出一副孤独的样子。只见人人都于心中倚靠在李奥那么身上，与一切偶像站在了一起。惟独我却是独处，便如一个毫无信仰的呆子，无论成功或倒霉，却都无法在心里怀着倚靠。

然而，有时我倒霉，未带校徽而受到嗤骂，对着老师交不出作业，我的心中却总要要想起一个人来。他是长发的，眼睛为蓝色，身上裹一件披风，将剑背在背上。他从一个小镇走到苏州，从苏州走到苗疆，一直那么的走，那么地谈笑，那么的潇洒，那么的风流，他叫苏州的杨柳，刘府后的百花，苗疆的桃蕊，都翩然的醉了。然而醉得厉害的，却是三位少女的春心，她们将比武招亲，白河寒秋，蝶舞春园，以及一切的眼泪与欢笑都尽付在这走，这谈笑，这潇洒，这风流里去。于是让他多情，让他忧虑，让他期盼，让他来，让他活，让他爱，让他却将一生去守候：

不识情缘枉少年，
檐下赐酒结仙缘。
情难消受美人恩，
仗剑江湖为红颜。

他这样走着，便一直走到我的心里边去……

确然，他便是李逍遥，许多朋友心间都刻有他的名字，大抵已成为往事的九五年，叫我们永远记住了他。

那么，他是我的偶像吧？我觉得这却是一个蠢得很的问题。我想，偶像这种东西，与曾经生死与共的感觉是很无缘的。它只能如杰克逊的将握一个手当作赐恩，如后街男孩的被警卫守着来作眼看手勿动的展览。这是教人觉得茫远的。纵然再怎么的赋予傻叫与热泪，也惟是藏着死了一般的眺望而已。而李逍遥于我却很不同，他仿佛便是我，一生一世的感动和牵挂已然是将他封在了我心里的某一个地方，即便是是我一丝毫的心绪，也会将他牵扯出来。

于是我倘使碰上一些不必交的作业，一些游戏的属名，我便将“李逍遥”签上。我仿佛确然分不清现实与游戏的界线，也

确然没有在那个孤独的雪夜与李逍遥分手过。去年十月，正当有人喊着RPG死了的时节，我便又想起李逍遥来。只是却又找不到什么好的RPG来慰怀，于是气闷得很。一日，我见到一篇讲《FF7》。这令我很惊喜，我先前不买，就顾虑这个。当下我不再多想，便将晚报寄来的钱去买了一套。

说起《FF7》与我，还有一段往事。

在未有电脑之前，我一直是看《电子游戏软件》的，就象傻子一般遥望着那个与我毫无关系且永不能牵到一起的世界。97年初，我邂逅了《FF7》。当时杂志上满篇的洋泾，只为了讲明一件事：THIS GAME TOP OF WORLD！我那时很受感染，直到如今我还将日本看着游戏业的泰斗，并以怀着真理的姿态蔑视着那些以为游戏业在美国的人物。而在我第一次于杂志上看到有关《FF7》的照片时，我的脑子立刻将它生成各样的景象，并随即看到一个梦幻般的世界。这是还在玩FC的我所无法了解的，任凭杂志讲着他的宏大、壮美，我都难以明白。我只有五体投地，战战兢兢的仰望它，并于心里怀着一份连我自己都须笑出声来的希望。

我真是太想见识一下它了。倘若能玩到，我常自诩连死都愿意。于是我将买来的PC版《FF7》装入电脑里时，我的心好象退了两年，又成了一片热切的惶恐。但有不同的是它就在我身边，我的希望已然在这跳动的字符间了却。我就象个孩子，我的眼睛就是它。

装好以后，我忐忑的开始了游戏。还好，P166+32M的陋机勉强能玩，于是我见到了开场动画：茫茫的宇宙中，无数的星星在闪烁。一个充满未来气息的街头，一位女孩在孤独的卖花。突然传来一阵激昂的乐声，我马上看到一个宏大的未来的城市，画面还随时切换到一辆急驰的火车上。过了一会，火车到站，主角跳了下来，CLOUD……

以后的两上月，我都在不停的“幻想”，却又是仿佛在感受一份悲壮现实；大抵从往事到眼前地痛了过来，又将有泪水对着克莉丝流下。我想，这就是最真切的RPG，决不是剑与魔法，也不是血和荣耀，是真。而或便是爱！

在《FF7》的日子里结束了，我终于如愿以偿找到了仿佛《仙剑》的感觉——它溶入了我的心。然而最大的收获，却是我找到了另一个自己——CLOUD。

CLOUD的意思，英语便是云（见笑了）。这是个普通的英文名，于亚洲人听起来却很美，仿佛在男人广阔，在女子温柔。然而CLOUD一定要有什么意义的话，那么我想便是要他倒霉的。他有着仿佛李逍遥的命运，乃是又一位上了TITANIC的苦命人：最爱教萨非罗斯一刀贯心，只有在最后天崩地裂的瞬间，默然的看着她的眼皮毛，直到她的红颜悄然而去。随之而来的只有3000年的等待。……我永远难以忘却结尾的一幕，那已远远超过了吻对方并说一句：“Meeting you is good luck to my life”。当爱溶入了人类命运与生死真情时，当爱将超越一切去会合的时候，噢，不错，就是它！

自然，CLOUD不只将可怜来作秀，他还有着各样更为可爱的脸。倘论多情，他不输于李逍遥。《FF7》所有的故事便缘于他为红颜知己蒂法出力。为与克莉丝约会，他又舍命护花。直教为伊消得人憔悴却无悔。而倘论坚强，他便胜于李逍遥。在李逍遥，灵儿的死惟给他一生世的流浪。而在CLOUD，失去克莉丝却是教他将手中的剑握得更紧！“我们的火车是不能中途停下的！这是CLOUD的朋友巴瑞特的格言，却化作CLOUD的写照。

我于是觉得CLOUD胜过李逍遥，至少在我心中应有他的位置。于是我常常在签上李逍遥的同时附上“/CLOUD”，算是一个傻傻的寄托。

从李逍遥到CLOUD，岂独是英雄的变适，也印证了一次我的感情的改变。然而改变的，却永不失去。这个千年的结末，乃至下个千年的结末，我都将依然守着这两份感动。

从李逍遥到CLOUD，我是于眼泪中走过。下一处，该有欢笑了么？

东逝的长江水 永远的三国四

赵大嘴

“我在内哪儿，江夏附近找到一个山洞，收了十几员武将。”

“我派XXX去打XXX城，结果……”

高一上课间操的时候，满耳朵的这种话，当时正是对什么都感兴趣的时候，这样有趣的东西，弄的我心里一下痒痒起来。他们说了很多天，那种吸引力和被排在局外的感觉，令我暗下决心：“有机会一定要弄到三国，好好玩它一下。”

高二，狗友甲有了自己单独的小屋，在那附近，他找到了一间租世嘉游戏机和卡的地方。

“成了”

《三国志之乱世群英》

春末夏初，天色将黑，我，狗友甲进入了群英踊跃的乱世。

“找到了自称李典的武将，是否雇用？”

……

92年，噢，192年，我找到了勇猛武将四头，就是那种头像狠不得把整个画面塞的满满的那种。

“行呀你，发展起来了。”听甲这么说，我的心“嘣”的膨胀起来！

放假了，开学了，又租到了更丰富，更有趣的三国志三。那个周六下午，又叫上

了狗友乙。乙那时受狗舍约束较严，不象大嘴和狗友甲这样放浪形骸。既如此，我们约定下午先去小屋，晚上，乙家人熟睡，骑车去牵他出来。

我最亲爱的猴儿墩，猴儿渊训练出两支精锐部队的时候，狗友甲也正脸带奸笑，胸怀乾坤，发展的很好，抬爪看表，时辰已到。“咱们还去吗？要不……”“……”这么难得的好局面……。咬了咬牙，想想纵有千军万马，怎及吾友狗乙一笑？骑车出门，微冷的风和温热的夜让我们精神一爽。“咱们守信用，这才是男人应该有的样子！”想着想着，自豪起来，胸中翻着信义的浪花，自己的身形也长大了起来。

从此，一发不可收拾。狗友乙在高考后饮酒时感慨道：“那时候真是，每天坐末班地铁去董卓那里，早上坐头班地铁回来。”(甲身形魁梧，孔武多力，而又性情温和，被我们戏称董卓。)

转眼高二第二学期，分班后结识了新三国朋友丙。期中测验结束，我怀揣五张五寸盘去他家拷三国三。那只够拷一个游戏，他强烈建议我拷走三国四，到后来语气里大有“你如果坚持只拷国三的话，就找别人去吧”之意，一副恨铁不成钢的样子。“这么好玩？”他演示时，只是大地图上那丰富柔和，过渡流畅的颜色，逼真的效果，还有那一条条毛茸茸的小山脉，安静的小船，虽然有过多日本味但仍很动人的中国古代风格的音乐，就已经将我迷住，把考试压力下的紧张和焦虑，用轻松和投入来代替，再把轻松，从心中传遍全身。

以前回家，总是想“无聊的一天就又这么过去了”，那天，揣着游戏盘，好象揣着一个希望，带着从没有的黎烧段和焦急回了家。那一天，不是从早上起来，而是从回到家那一刻开始。

玩了几天，游戏就被删掉了，之后一年多，没有再碰过三国。

高考的夏天，过得压抑，我从来也没想到过我也能那样的努力。成绩渐渐提高，压抑中倒也有了些充实和自信。某天傍晚坐在书桌前，象有些人对待热恋中(尤其是单恋)的情人一样，不知不觉的，我把三国志四的名字写满了一纸。

啊，高考终于结束了，我也在最后一科——历史考试的收卷铃声响起的时候达到了病态的高潮——“呀，完了？我还没有写够，没有答爽呢！怎么办，我没有题可做。”

呆看考卷，我怅然若失。

曾经下过多少次决心，高考一完，立即开始三国旅程。而真的完了，反而不那么在乎了。下午醒了午觉，懒懒的去丙家里重拷一份游戏，从他家出来，临下车时，胳膊肘碰到一个人，不好，还是个女孩子。该女孩把紧紧埋在她男友怀里的头转过来，懒懒的看了身后一眼，一副无所谓的样子，眼光里分明还带着刚才亲密举动的余温，看的我发麻。我忘了道歉，只觉得那情景和我在刚过去的一年，尤其是最后一学期的经历：压抑，自闭，孤僻，恰成对照。那时我都很少和别人说话，尤其是女孩子。突然我感到有些自卑，想起了一首歌的名字：“孤独的人是可耻的”那一年的努力让我可以继续接受正规教育，可也让我失去了多少可以自由安排的时间，失去了多少寻找发展和同龄人之间友情的机会。“吾得无奇，而吾失多矣！”

解压，运行。三国四的字样在屏幕上出现，我使劲盯着那几个字，仿佛找回了失去已久的自由。我第一次在家玩了通宵。接着，又昏天黑地的玩了好几天，新鲜感和渴求感稍稍得到满足，然后就想起了刚刚四散的同学。“咱们都是苦命的娃，来，一起来三国！”三国四的自创武将的名额是一百名，我花了八个小时，不厌其烦地查字典找繁体字，数笔画，选属性，登陆了八十多个。我比较重要的朋友，印象比较深的同学，那令我们在痛苦岁月里更加痛苦，集中体现了传统文化中的精华和糟粕的班主任，还有我的家人，甚至包括小时候带过我的保姆，都在其中。对现实中有着“早恋”(男二十二，女二十岁允许结婚，十八、九岁开始恋爱算早吗？)关系的同学，在一起登录，如果都在我手下，就让他们共同治理一座城池，有把握的话，也让他们一起带兵出征。“男女搭配，干活不累”，收到很好的效果哦。

又开始了游戏，我可以感觉到所有朋友在那遥远世界中的存在，令我安慰不已又充满干劲。我不喜欢改数据，这样在开始的时候，发展是挺困难的。好在自己登录的武将属性都比较好，有相当多的人拥有“天变，风变”这样的能力。那么，嘿嘿，既然是这样……我慢慢总结出了一套战术：出战时一支部队可以带三名武将，我就尽量配置一名会天变，一名会风变，一名会火计的，多带几支这样的部队，配备骑兵，带兵量小。头脑简单的敌人一般就会被表面现象所迷惑，选择出城迎击。我好怕呀！可是敌人，你知道吗？骑兵可是有机动力上的绝对优势呀。“好，士兵们，跟上！咱们先抢占屏幕的左下角！”“得令！”左下角集团军静静的等待着敌人……时机到了！好！太好了！立即使出超级无赖战术！首先，某武将手持小羽毛儿扇，双臂上举“天变！给我晴！！”紧接着，“风变！风向右上角！！”然后，不知怎么着，火就起来了，呼呼呼地向右上角烧去。“哇！”敌人眼见不妙，往后一跃，跳出战圈，可风助火热，火借风威，越烧越猛，越烧越快，向左上，转右下，烧遍全屏幕！敌人在火中挣扎着，歌唱着，舞蹈着被烧了个酣畅淋漓！直到只剩了个一千来人，才恋恋不舍的袍袖一挥，离战场奔城池而去。

这战术也有不太好用的时候。夏天比较多雨，常常烧两天，被浇灭一次，我的部队就被敌人追的满战场乱跑。更惨的是烧着烧着，风向转了一百八度，我守着个角，连跑的地方都没有。因为这，还有些别的原因，我的一些重要武将会被敌人俘虏。这时候就需要外交人才带金钱宝物去把他们赎回来。如果成功，外交人员回来的时候会说：“成功的带着某某人（姓名)回来了。”我有一员武将用自己的姓名命名，他被抓的时候，身上至少有十件宝物！他可是我的第一勇士！因为城池由武将管理，(电脑托管)他战斗的太勇猛，以至如此！我拍着键盘咆哮：“把我自己还给我！”然后趴在上面，哭了。抹抹眼泪，“外交外交！！”刚选择换回俘虏武将这一项，爸爸站了出来：“这样的事我有信心，交给我去办！”(那员武将的名字就叫爸爸，和与我名字相同的武将设定了亲子关系。前面提到过我把家人也设成武将了，惭愧。有时战场相遇，骂阵的时候敌将会说：“爸爸，你这个臭流氓！”)他带了黄金数千，去换回了袁绍一句话：“爸爸的心情可以理解。”

那一刹，我被我敌人博大的父爱感动了:~)

爸爸回来时带回了一句话：“成功的带着儿子回来了。”

那一刹，我被我老爹伟大的父爱融化了:~

带着与朋友、家人一起奋斗般的心情，我从早到晚的玩了有一个月的三国四，还常常玩通宵，弄的我开学后军训的成绩明显不如别人。打军体拳，别人出拳速度怎么也有 10~20m/s 我的速度是每秒 0.8 米(别看我的脸喔，它会变成红苹果)。那一阵我也在想：如果玩三国的时间都用来干一些更有意义的事情，一个暑假下来，我该有多少收获呀。内心感到相当的不安……

我没有想到，我对我的疯狂玩 PC GAME 行为的最深刻的反思，是在课堂上。那是大三的时候了，我选了一门叫做社会学的课。老师讲的很结合实际。讲到“文化”这一章，提到“亚文化群”的概念，就是有自己的观念，行为，爱好，特指与当时当地社会整体观念行为有所不同的人群。还提到“行为的文化象征”即行为表象下的深刻动机。他留了个当堂作业，选一个现象，或一个群体进行分析。一开始我没什么思路，就半开玩笑似的写了：“白道，黑道，小白脸，黑心肠，都有特定的含

义，这都是黑、白，这两种颜色在词组中的文化象征。(老师批到：是的)"我突然反应过来："游戏迷！"这既是一个亚文化群，而迷上玩游戏又是一种有其深刻心理背景的文化现象。老师留作业时提示，当前我们学校很多同学的宿舍里都有电脑，多数时间是用来玩游戏，宿舍里各种各样的游戏机也有很多。

"人为什么要玩电脑及电视游戏呢？"我写到，"当然不排除少数人心灵空虚，没有树立起为伟大的祖国伟大的人民献出自己宝贵青春，积极投入到社会主义现代化建设中去的伟大理想，也不否认游戏对人的负面影响。但是，我们要看到，学生是比较特殊的群体，绝大多数学生都是普普通通的青年，没有社会经验，和与知识相应的社会地位，没有足够的经济基础。而且，学校的课余生活毕竟是有限的。大学生尚且如此，中、小学生更是在升学的压力下，他们平时的一切努力都是为了考试，而考试的目的呢？还是考试。学习在教育的制度下，走了味，学生对于'学习'看不到足够的意义。而电脑游戏，是比较安全经济的休闲活动，也是一种文化生活，它至少比抽烟，酗酒，打群架安全，对人对己的危害小；在游戏中，有一类叫角色扮演游戏，人们可以扮演大侠，大魔，维护正义或者是杀掉自己看不顺眼的人，体会另一种社会形态中人与人之间的联系，这在生活中是不可能的；还有一类叫动作类游戏，，人们可以在超高的速度中体验刺激与快感，或是在打斗中发泄，满足自己的好胜心……。"当时我也没多想，只是觉得自己是真想多知道写东西选的这堂课，不象有些人只是为了学分，那我就根据所学的知识，分析一下身边的现象吧。我那么写，也不是为了应付差事，是真的有这种想法，憋了很久。

交作业之前，又看了一遍，结果突然想起了高考最后一天下午，我从丙家回来时在车上看到的带有亲密余温的眼光，当时刚刚过完的高三，可以说是母鸡般的生活。说是奴隶，机器人，也不过分。人们哪有时间和心情，坐下来，就自己所学的知识，所过的生活，好好讨论讨论，或者，简单的互相关心，都在麻木的心中，被挤了出去。当时年轻的我们，需要的是新鲜的肥料，可得到的，是陈旧的大粪。那余温的眼光，提醒我，我还是一个有血有肉的人，我生活在，有血有肉的"人"中间。玩三国四，让我感到可以和我很想念的同学、朋友在一起，弥补压力逼走的正常交流和交游，补偿一下我在复习时不曾意识到的寂寞，哪怕是个虚幻，也让我实在的尝了梦的滋味。人有生存的权利吧，人有做梦的权利吗？有快乐的权利吗？那张高考复习前被写满"三国四"的草稿纸，是一种梦想——对三国游戏的梦想？错，对自由的，对快乐的梦想；那 nbdata.s4，满是朋友的城池，大地，是梦境。那最后一班地铁，头班地铁，是无奈中的一种追求。那作业，没改，交了。

后一次课，老师总结答卷时，特地说了他对我的答卷的看法。说的时候，没有点名，语气和平时讲课一般诚恳："他说的有道理，我们以前对同学们的想法没有足够的了解，我们的工作做的也有不到家的地方。对在宿舍玩游戏的处理，我们也会再斟酌。他确实说出了点东西，看得出来这课他没有白听。"我也真想站起来指着他说："同学们，请注意，这是一个有水平的老师，一个令人肃然起敬的老师，一个值得尊敬的人，他关心人，重视实际，是不为成见所拘的老师。看得出来，他这个老师不是白当的。"

一个教人文选修课的老师，说话口气也这么大？不管别人是否认同我的看法，也不打算陷入对以前多少虚度的时间的后悔和自责。就算错了，也就错了。我很清楚的是，那一个月，是我记忆中美好的一个月。以前所有为了三国做出的选择，都是美好的记忆。我的心灵得到了安慰，这是我做其他的事情，和别人相处难以得到的，我得到了肉体上的疲惫(熬夜，有时候感觉都快死了)和精神上少有的安宁。

后来，我知道，那个教社会学的大概三十多岁的老师，是教导处的领导。

"那一段呀，坐末班地铁去，坐头班地铁回来……"那简单的话，让我感到了强烈的共鸣，当时只有唏嘘。没的时代，梦，责任，兴奋点是不同的。三国五，三国六我也都玩过，都很好玩。可没有三国四的那种感觉了。有一次，有朋友问我："有女朋友了吗，叫什么，长什么样？"我说："有，她姓三，叫三国四。"

三国四，青春时代我一度的恋人。没有你的日子里，我会珍惜；没有你的日子里，路我正在走下去。

"屋子里没有人，灯光就象自己燃着的，

崭新的铜灯，亮得象黄金，

崭新的铜灯放在崭新的梨花木桌上，崭新的桌子摆在崭新的波斯地毯上，铜灯旁边还有鲜花——

什么都有……"

——摘自古龙《欢乐英雄》

是的，江湖夜雨十年灯。曾几何时，在这盏燃着的灯下，照亮了多少痴迷的武侠爱好者一张张兴奋的脸，他们也包括我在内，正是在盏灯下，在无数个日夜里，废寝忘食的埋头苦读，完全沉浸在亦真亦幻的武侠世界里。从这里，一个个熟悉的名字被我们所记起，张无忌、李逍遥、郭靖、小龙女……；一段段情节被我们所津津乐道。想不到，在时间跨过了多少年以后，电脑武侠 RPG 游戏重新把我们拉回了这个奇妙的武侠世界，它把我们的脑袋重新凑到了显示屏前，重温当年驰骋江湖，行侠仗义的美好日子。

十年江湖游。在我笑傲江湖的日子里，我依然还记得：当大宇公司的《轩辕剑》及《轩辕剑 II》推出后，我们

绝没有想到还有如此的民族化的游戏展现在我们眼前:极具中国特色的音乐和画风，委婉的爱情故事和曲折的故事情节，的确让我当时狠狠地过了一把瘾。

而中文武侠RPG游戏从《笑傲江湖》开始,也进行了多线性剧情和即时战斗的尝试。在这部游戏中,相对自由的开放式剧情,使得玩家掌握了更多的对角色的主动权,并且它的题材定位准确,在很大程度上迎合了金庸迷的胃口,这样的尝试无疑是成功的。事实上,多线性剧情和即时战斗，在今天已经是代表了PRG游戏的潮流和发展趋势。这种变革使得以后的RPG游戏,如96年末智冠力推的大作《金庸群侠传》和近来的西山居的《剑侠情缘》都采用了多线性的剧情。

作为武侠小说的集大成者——金庸，无疑代表了中国武侠小说的颠峰,金庸的小说传统文化意味浓烈，情节曲折生动，其他人的作品与之相比，终难望其项背。就连另一武侠小说大家古龙在这个方面也稍逊一筹。也正因为此,拿金庸的作品设计成一系列的RPG游戏，应该说是摸准了广大玩家的脉络。《射雕英雄传》、《倚天屠龙记》、《笑傲江湖》……,都是绝佳的例子。

作为一个中文武侠RPG游戏的载体,当然应该有着与武侠小说一样的丰富内涵。然而如何在游戏中表现这种在武侠文学作品中屡见不鲜的摘叶伤人,隔音暗语的神奇却是一大难题。

将这种在文学作品中独有的内涵处理成游戏屏幕上干巴巴的几行文字,着实是现在中文武侠RPG的一大弊病。在更多的时间里,玩家只能傻呆呆地坐在电脑面前,看着了无生趣的文字一行行、一断断地出现(是的,这就是你所看到的对话了),而且精神还不敢有丝毫的懈怠,惟恐漏掉了其中的关键地方。在技术相对进步的今天,将这种干巴巴的文字对话处理成全程语音效果，再配以字幕应该是不难的,因此我们真的希望能看到这样的作品出现,这也是广大玩家所乐意见到的。

我们都曾经对武侠小说中的生死一瞬间的描绘记忆犹新,你看那:“这人满身黑衣,黑裤子、黑靴子,脸上蒙着块黑巾,只漏出一只乌黑有光的眼睛,身后还背着柄乌鞘的长剑。

一柄五尺长的剑。……他倒下去的时候,弧型剑已划向黑衣人的胸膛。剑走轻盈,滑、狠,而且快。但黑衣人更快。……他一伸手,就听到“咔嚓”一声,接着,又是“咔嚓”一声。……

他本来是站着的，但看了看自己的手,突然就晕过去了。这不过是一瞬间的事。”但是,就是这样令人揣不过气来,逼人窒息的氛围，却变成了RPG游戏中让人厌烦的回合制战斗。我们的游戏公司确实很有点“拿来主义”,这种日式的回合制战斗跑到了我们中文武侠RPG游戏中，而且被发扬光大。这种再打三百回合的战斗方式,使得我们不得不忍受这样的频繁的战斗,且不说这样的你一拳、我一脚的打斗方式是否合乎现实或情节,单就这种单调的形式就足以让人丧气,再加上“踩地雷”式的动不动就要打一场的处理方式,毫无自由度可言,提供给玩家的选择也无外乎是逃还是打。即使玩家选择了逃跑的方式,实际上这样的战斗还是避免不了的。其实,将一个中文RPG武侠游戏的成功定位在这种反复的走迷宫,频繁的战斗升级、不断的与人对话的思想上,无疑是一大误区。

事实上，对于中文武侠RPG游戏来说，游戏的剧情应该是重点着墨的地方。如果说一个游戏在广大玩家中的反应只是画面如何,音效如何,而对于剧情却实在想不起还有哪一点让人回味的地方,那么还真有点悲哀。我们可以看到在这方面的失败作品还是很多的,比如《新蜀山剑侠》、《绝代双娇》等等,这些被某些玩家称之为“垃圾游戏”的作品,除了在游戏的音乐和画面上差强人意外,游戏的内涵欠缺是致命的弱点。一个中文武侠RPG游戏的内涵,首先它应该能体现出武侠世界里通常都有的那种“湖海平生江湖游,纵马平原青锋出”的意境,能让玩家感觉到这正是他们心中的“那个”,这种感觉很难找到,但并不意味着没有办法体现出一丝或一毫。只是在现在的风气中,游戏创作的跟风现象严重，具有独特创意的作品甚少。而一个RPG游戏失去了原创性,就变得面目可憎，每个游戏的剧情就象孪生子,操作的方式就象亲姐妹,玩的是战斗、升级、迷宫……等的老三篇,然而这些烦琐的过程除了耗费玩家太多的精力和时间外,并没有给大家带来实质的意义。因此这些缺乏内涵,情节老套的作品的失败是毫无疑问的。即使用取材某某小说大家的金字招牌来取巧玩家，也是无事无补的。

丰富的情节与内涵,可以使得一部成功的作品锦上添花。现在就让我们说说永远不败的《仙剑奇侠传》(画外音:嗨,还有完没完，说到RPG就总要把它老人家扛出来,一点创意都没有。是,是,它老人家干了一辈子革命工作了,也该歇歇了。)那么现在我们就隆重请出中国大陆的第一款大型武侠RPG《剑侠情缘》,可以说在游戏的各方面,西山居的这款游戏都针对一些玩家所诟病的地方作了改进,首先赋予了游戏一个非常能激人血气的情节,就是在游戏主人公的儿女情长中,糅合了精忠报国和慷慨激昂的民族气节,这样的思想和气节不正是千百年来我们民族的象征吗?因此这样的内涵,能不让人心血澎湃吗?!然后它又将《仙剑奇侠传》那超级庞大,十分麻烦的迷宫,永无止境的缠斗作了改进,没有了这些恶梦般的操作,我们终于可以在《剑侠情缘》中揣一口粗气了。它那直指人性的悲剧性的结尾,也让玩家感受到了强大的震撼力。确实,对于一段荡气回肠的故事,人人都期翼有一个皆大欢喜的结局。但是,从文学角度来说,一篇令人永生不忘的作品,往往是以悲剧结尾的。千古流传的梁三伯与祝英台的爱情悲剧,不正是一个明显的例子吗?因此从这一点来看,《剑侠情缘》的创作者无疑是聪明的,给玩家留下了一个令人惆怅不已的悬念,使得整部作品极具震撼力。从这部作品来看,对于增加游戏的自由度,是作了一定努力的,多线性的剧情迎合了玩家希望增加游戏自由度的愿望,提高了游戏的耐玩度。当然,体现在游戏中,虽然提供了一些线路由玩家选择,但在很大程度上并没有成为真正意义上的多路线,这一点是需要提到的。其实,对于一个游戏的多线性,也是一个比较难以掌握的概念。过于繁多的路线选择,往往会令玩家仿佛到了十字路口,对于自己要何去何从,一头雾水。而且这样的选择,如果到最终,游戏的结局没有改变的话,只能说,是把游戏的多路线形式化了,凡是有利有弊,这种让玩家极力推崇的开放式剧情和多线性结构,其实是有它的弊病存在的。我们知道,过于开放的剧情和繁多的线路,必然造成了整个游戏的结构散漫，容量剧增,提供给了玩家很大的自由度,却也造成了玩家对于怎样完成这个游戏，心中没底,感到无所适从。同时这样的处理结果也削弱了整个游戏的剧情,结果往往是完成了这个游戏,却感觉不到的它的主旨。不知道自已忙乎了半天,在做些啥,“只赢得仓皇北顾”。其实在玩那些按“牌理”出牌的游戏中,虽然我们一定得按着游戏设定得线路走，失去了玩家能掌握游戏的自由度,但是同样的,我们也会在游戏进行过程中,感受到游戏中主人公的喜怒悲欢的心理历程。逐渐与主人公达成共鸣,同呼吸共命运。这也是《仙剑奇侠传》备受欢迎的原因之一。因此怎样从多线性预定性这两种结构中找到一个平衡点,是值得要深思一下的。从现在来看,个人以为,96年底智冠推出的《金庸群侠传》是一部比较成功的作品,金庸群侠?又是一个绝佳的点子,把金庸的十四部小说(一副上佳的对联“飞雪连天射白鹿,笑书神侠倚碧鸳”,妙!)煮成了一锅味道不错的大什锦。从题

材定位上，了解了金庸迷的渴望，在游戏结构上给玩家很大的自由度，却没有给整个游戏的架构造成冲突，因为玩家的目标相对明确。

写到这里，咦，音乐，音乐怎么停了。既然如此，我们来说说中文武侠 RPG 游戏的音乐吧。我以为作为一个游戏的烘托，音乐在游戏中的地位还是很高的。在一部充满了武侠神秘色彩的游戏中，一首与之相配套的音乐就如绿叶一样，能将这种气氛渲染的淋漓尽致。我欣赏有民族特色、古色古香的音乐，其实也正惟其此，才能与游戏的主旨相衬。《剑侠情缘》的一首《满江红》，唱出了一种催人奋起的力量，激昂了玩家的斗志，同样不错的一首委婉动听的《笑问情缘》，歌词，谱曲皆得其妙，惜乎！主唱此歌的那两位歌手唱工明显力有不逮，如果说因此没有造成这首歌在市面上广为流传，恐怕也有这个因素在内。音乐作为一个游戏的衬托，显示了它的重要性。但是一些在游戏中穿插的广告，则明显是一种败笔，这样的情节处理不仅粗俗，而且很容易造成玩家的反感。说实话，在玩游戏中有这样的场面出现，很伤玩家的感情，至于在看到这些广告后，游戏公司却没有相应的动作出现，则更是贻笑大方了，正如我们盼望的大侠——东方不败始终终"犹抱琵琶半遮面"一样。

独狐求败永远是一个侠者的悲哀。当我们在与冷冰冰的机器进行着对话的同时，也多少隐去了藏在游戏中一张张鲜活灵动的脸，我们是否也愿意在自己独闯江湖的时候，能有与我肝胆相照的好友，能遇上慰藉心灵的红粉知己。在现今的网络时代，同道中人，济济一堂，切磋武艺，共闯江湖。也许就是在一个风大雨大的夜里，三五知己，联机上屏共话江湖事，此情此景，想来是一件多么令人惬意的事啊；或者在你闯荡江湖的时候遇上麻烦，一纸招贴，八方回应，你再也不会因为这个你无法解决的困惑而白白耗去了你宝贵的时间。时光飞逝，曾经的梦想已经变成事实，而能够普遍让人接受(特指上网费用、电话费用)的联网作战，谁又能说这样的事情不会发生呢。

江湖夜雨十年灯。十年的功夫，让我们看到了从早期尚显稚嫩的武侠 RPG 游戏，到现如今无论从画面、音乐和剧情都有很大进步的游戏，不能不说是一件幸事。但纵然如此，遗憾纵究还是有的，笔者常常想，如果一个中文武侠 RPG 游戏能够是这样的话：真人扮演以电影 MPEG 方式，全程的语音，群体战斗采用即时策略型，个人战斗采用格斗方式，如真人快打之类，迷题设计富有创意，在整个游戏中引入时间机制，……真如此，那么玩家有福，我等广大同志当举杯庆贺。

"一场游戏一场梦"
——我的武侠 RPG 世界

兰州·苏梦枕

引子

当现代人被经济大潮冲昏了头脑时；当现代人的爱情可以象快餐一样善变时；当现代人的字典渐渐找不到"朋友"这个词时；当我面对这片繁华沙漠时，我迷惘了，我害怕看到这样的情景。于是，我躲进了武侠小说里，我为主人公的命运而欢笑，哭泣，以为这就是我梦想中的海市蜃楼。直到有一天，我遇见了它……

《仙剑奇侠传》的得与失

说起来，我并不是一个"老"玩家。我的电脑游戏生涯是从《仙剑》开始的，从此一发而不可收拾。第一次拿到《仙剑》时，看着有些报纸上写的有人为《仙剑》流泪，伤心"三天三夜"时，我不以为然，"一个游戏，能比得上武侠小说吗？"但当我将《仙剑》装在我的硬盘上，敲入"PAL"之后几分钟，多年来在"任天堂世界"中构筑的"游戏"概念被彻底粉碎了。这并不是因为它那华丽的画面和凄美的音乐，而是它的情节，一开场的情节！武位小说熟悉的开场白，怎么会在电脑屏幕上出现呢？当我"自己"可以随便走动时，我惊喜地看到了客栈农舍，还有天真的孩童，以及青梅竹马的小姑娘，太熟悉了！这都是武侠小说中常见的嘛！从这以后，我便陷入其中不能自拔，渡过了 N 个不眠之夜，请教了数位高人后，我终于看到了结局。在这一瞬间，心中莫名地升起一种失落感，难道这只是一个梦吗？我还是原来的我？漆黑的屏幕无情地肯定了我这一点，我终于找到了熟悉的感觉；每一次我看完一部武侠小说时，也会有同样的失落感，却没有这么强烈……

从梦中醒来后，我以一个旁观者的眼光重新进入游戏，由于有了第一次的经验，我很快就爆机了。现在冷静地看这部"RPG 经典"，既有令人信服的大手笔，也有许多不尽人意处。

《仙剑》给我印象最深的是它的美工，且不说那些惟妙惟肖的山水、田园、亭台楼阁，将我们带入了真实的"过去"。(《金

庸群侠传》也是如此。)大宇的“狂徒”们对人物肖像的刻画将在中国武侠RPG上写下历史的一笔，以前是觉得日本的画片中人物画的好看，但这次《仙剑》却画出中国自己的美少年、美少女，尤其是人物脸部的表情变化，足可见美工是用心在作好每一个细节。再想想以前的RPG，如《笑傲江湖》、《射雕英雄传》中的人物肖像，真是惨不忍睹！真的“惨不忍睹”这四个字决不过分，单凭这一点，我就不想去碰这些游戏一下我们玩游戏，是对声音、图象的全方位欣赏，而RPG又不同于其它游戏，是“角度扮演”，当然人人都想扮演一个英俊潇洒的大侠，况且象上面的两个游戏都是金庸先生的名著，片中主角早已为人所熟悉知，我们在看武侠小说时就已为他们设计了一副面孔，玩游戏时，免不了要拿游戏中的人物和自己的人物作比较，这样一来，低劣的美工就留给玩家一个很不好的印象。一旦打穿，就不想再玩第二遍。所以说，美工就是游戏的衣裳，给人的第一印象很重要，千万不要忽视游戏的美工。但不幸的是，至今，《仙剑》的人物刻画还是无人能及。(包括近期的《侠客3》《神雕侠侣》)。

但《仙剑》的美工也有令人不满意之处，相信大家都跟我一样，对《仙剑》中妖怪的尊容心有余悸吧！虽说这是一部仙怪游戏，但也没必要把妖怪画得那么丑陋嘛！尤其是在蛇洞，血池，镇妖塔、试炼窟等迷宫中，满地的怪物真是令人作呕。以至于后来与苗人交手时，我长出一口气：“总算又碰上人了”。说到迷宫，又是一个遗憾之处。作为《仙剑》的忠实拥护者，当我看到有报刊上说“《仙剑》除去迷宫外，剩下的情节就不多了。”时，却也只能沉默不语了。其实《仙剑》的迷宫并不复杂。但配上低沉压抑的音乐，黑暗的背景，当然还少不了遍地的怪物和敌人以后，就成了玩家的“噩梦”，我的几位玩友就曾作过“自己身陷血池或是蛇洞”的恶梦。听起来真令人恐怖，虽然这也体现了游戏制作者的水平。但玩游戏毕竟是为了娱乐，哪个玩家愿意玩过游戏后作恶梦呢？从这个角度来说，《仙剑》中解迷的成分太少，而迷宫太多了，似乎确有“戏不够，迷宫凑”之嫌。

再来谈炎《仙剑》的音乐，可以说，这部游戏的插曲，很能打动人，让玩家与游戏产生共鸣。如《情怨》《蝶恋》《雨》等。这些曲子在玩家中可以说流传甚广，可与流行歌曲比美。我觉得这样的音乐才是好的游戏配乐，能让人过耳不忘，闻曲生情。但在一些途中和迷宫内的音乐过于单调，时间长了令人感到疲倦，还有就是在切换战斗场面的同时，连音乐也同时切换成快节奏的音乐，这样的切换在平时还可忍受，但在迷宫中，敌人一个接着一个，这种切换就会令人生厌，有时恨不得把音箱关了。

最后再对《仙剑》的情节发表一下我的看法，《仙剑》有了大量笔墨渲染了李逍遥与三个女孩的感情纠葛，这在以前的武侠RPG中是找不到的，单凭这一点，《仙剑》就足以自傲于天下。但也许是由于容量和工作量所限，我总觉得李逍遥与赵灵儿的恋情似乎有些牵强，至于阿奴，更是看不出他(她)们有什么感情基础。我在这部游戏中最喜欢的是林月如，而且，我觉得林月如与李逍遥的感情是最真挚，最可信的，自从一次苏州城外的误会到比武招亲，再到寻找赵灵儿，直到镇妖塔一战……整个故事中最艰苦的时间是与林月如一起渡过的，在漫长的旅途中，一次又一次的出生入死使他们产生了真挚的感情。而且，游戏策划者对林月如性格的刻画也是最成功的，最贴近生存的，她身上虽然不免带有千金小姐的刁蛮。但更多的是活泼、开朗，多情，就像云姨说的：“就是这样的月如才可爱。”所以，在“梦”中的“我”也情不自禁地喜欢上了她。相比之下，赵灵儿与阿奴的性格似乎略显苍白。说了这么多，其实只是想借对《仙剑》的评论找到未来武侠RPG的方向，就吹毛求疵之处，还请“狂徒”见谅。平心而论，《仙剑》的确算得上中文武侠RPG发展史上的一座丰碑，它带给我那份刻骨铭心的感动，也决不是“强说愁”可以形容的。

谁是《仙剑》终结者？

作为一个95年出品的游戏，《仙剑》至今仍在国内某些PC GAME榜上名列三甲六位，但这其实并不表明没有几款游戏能超过它，只是因为这一两年电脑的“疯狂”普及，PC GAME的新玩家大增，而他们中的绝大多数是通过《仙剑》进入PC GAME世界的，这无形中为《仙剑》在各大XX榜上捞足了选票。其实，我也只玩过两遍《仙剑》而已，但如果要我投票，我还是会为它投上一票的。

那么，在中文武侠RPG游戏中，谁能与《仙剑》一决雌雄呢？我只能遗憾地说，虽然《金庸群侠传》、《侠客英雄传》、《剑侠情缘》、《神雕侠侣》等几款堪称武侠RPG精品的游戏各有特色，但总体水平上还是不及《仙剑》。《金庸群侠传》是我很喜欢的一个游戏，它有着焕然一新的创作理念，第一次拿到它时，确实给了我一个惊喜，能和金庸笔下的大侠和好人并肩战斗或放手一搏，并且练成十种绝世武功，最终夺得武林盟主之位，这是多少人的梦想，就在《金庸群侠传》中实现了。而且，《金》中再也没有了，讨厌的迷宫和遍地的怪物，与主角交手的都是武林中数一数二的人物，当你看到自己将一代高手击败时，心里肯定会有一种满足感。《金》中的大地图模式也设计的很好。不过，要是能将坐标随时显示在屏幕上就更好了。它的战斗系统也好于《仙剑》，不是那种机械的面对面的回合制，而是采用了战棋式回合制，这更符合武侠故事中交手的原则。不是一味死打，而是可以利用各种战术(如暗器)等，还可以暂退一边疗伤。这些都是比《仙剑》高明的设计。但由于《金》中过于追求所谓的“开放式”剧情，以至于放的过“开”反倒给人一种“散”的感觉，试想，当你急于去取一样东西(例如解药)时，却在半路上由于误闯了某派的山门而陷于苦战中，或许当你再想起取解药时，中毒者早已一命归西了。所以，这种近“散”的剧情，会令玩家感到不知所措。看看近几期《游戏天地》众多关于《金》的问题就知道了。另外，《金》的美工在人物形象设计方面也还需多下功夫。众多的人物肖像并没有几个能表现出各人不同的个性来。过于单调的MIDI音乐也影响了玩家的兴趣。不过，总的说来，《金》是一部相当不错的游戏，它在有些方面已超过了《仙剑》，如果以在剧情方面紧凑一些(如设计一条大的主线)，加入一些吸引玩家的因素，不再让主角只是为回到现实而在大地图上跑来跑去，不再因为只是和欧阳克结伴同行就成了大恶人……，如果能把人物刻画的更有血有肉，再配上与剧情发展相通的音乐，《金庸群侠传》一定会超过《仙剑》，可惜，这一切都只是如果。不过，最近好像《金庸群侠传》有在榜上超过《仙剑》之梦，但在我的心中，《仙剑》一定是最好的，至少现在是这样。至于《剑侠情缘》、《侠客》、《神雕》等，虽然也算各有特色，但还都无法与《仙剑》和《金庸群侠传》一争高下。

未来的梦想

中文武侠RPG能在国内风行不衰，有多方面的原因，文化和历史原因自不必说，我们中华儿女，自古就崇尚行侠仗义之士。今天来“扮演”一回心中的大侠以偿心愿本就是人之常情。而且，RPG的剧情也是其它游戏不能比拟的，它上手容易，更吸引了无数新GAME成员。还有一点是不能不提的。在中国现在的国情下，大部分玩家还都用着较低的电脑配置，这自然就使玩家对那些动辄需要P/1××(2××)/M××，××M内存，×××M硬盘，×M显存的“大片”敬而远之了，而RPG以其“平易近人”的配置需求自然就占领了国内市场。于是，国内游戏厂商和制作小组纷纷把目光投向了武侠RPG，近几年的武侠RPG游戏也层出不穷，大家都在摸索一条RPG经典之作的道路。作为一个玩家，我梦想中的RPG应该具有以下特征：《仙剑奇侠传》的剧情，美工，音乐；《金庸群侠传》的构思，战斗和练功系统；《侠客英雄传》的战斗画面；《神雕侠侣》的鼠标操作……，这一切因素综合起来，一定会是武侠RPG的巅峰之作！我相信，这样的游戏在不久的将来一定会与广大玩家见面的。

游戏会结束，梦会醒来，侠义精神永存心中！

十年·大杂烩
2005
2000

真我的风采 国人的骄傲

三国之《官渡》

龙翔一族

电脑游戏界的玩家们无不对三国系列游戏颇感兴趣，并从此诞生了一批又一批电玩三国迷。对日本KOEIR的《三国志》系列，玩友们赞不绝“手”，台湾智冠科技的《三国演义》也曾火极一时，加之现智冠的《三国演义Ⅱ》以及其它公司诸如松岗清华的《卧龙传》、日本新秀出品的《升龙三国志》等等有着众多三国SLG。可能许多玩家与笔者一样，在享受这些作品给我们带来的“叱咤风云”的满足感的同时也深深感到遗憾，毕竟它们大多都不是Made in CHINA。数月前，获悉一款真真正正是能出现Copying (c) China的三国SLG——《官渡》的消息，不由得为之兴奋，整日彻夜不眠，真切盼望能一睹芳容，直至6月22日，靠着“死皮赖脸”、“厚颜无耻”、“死缠烂打”等一切手段将刚经过路途颠簸的《官渡》INSTALL&PLAY...“不错，一级棒！”再也没有玩过《中关村启示录》、《甲A风云》、《波黑战争》等国产作品后的那种失落感。不知不觉费话也有一大堆了，还是请各位朋友与笔者一起穿过时空，进到战乱纷争的三国时代，加入三国史上最为著名的官渡一役中去，发挥自己的一番才干吧！

对于三国历史上“官渡”一役，相信朋友们都了解甚深，笔者在这里也不再作过多的长篇大论了，但是游戏背景还是得介绍：

公元196年(东汉建安元年)，曹操在许昌挟天子以令诸侯引起各路侯爵们的强烈不满。公元200年2月，河北翼州牧袁绍在刘备的动员和众谋士的劝说下起兵七十万至黄河北岸，欲借“奉诏讨贼、广兴义兵”讨伐曹操达到自已称霸汉室的野心，曹操获悉后也急起兵七万余众屯兵官渡……从此揭开了中国历史上最著名的以少胜多的官渡战役的序幕。

在本文的开始先对游戏的有关操作事项作个介绍，相信各位玩家可以从其身上发现许多与众不同的独特之处。在简体中文版WINDOWS 95下正确装入《官渡》后便能进入到1800年前的三国时期……当然首先还得选择玩家所扮演的君主、开始阶段、游戏难度、输入玩家大名等等。确定以后就请您静静地坐下来欣赏那史无前例的开头影片吧：全屏幕，精选于中央电视台拍摄的《三国演义》连续剧片段，一副副紧张、惊险、豪情的场景已经使您忘记此时已经是1996。

……“袁绍大起三军，指月南下……”“公有十胜，绍有十败……”语音？游戏中还有语音？天啦，不仅有语音，而且还有真人演员在作“友情出演”。看来早期玩家对前导在鼓吹“官渡神话”一说不得不赔礼道歉了，虽不说是100%的真人游戏，但已经做到了80%真人效果了，而并非“神话”。不为别的，就冲着这份第一部真人扮演的SLG效果也不枉花88元。在第一次接触《官渡》游戏控制主画面－“帐篷”中也许会感到不适应，笔者也曾这样，因为它全部采用图标表示，所以在这里不得不对就游戏中“帐篷”事项作个介绍：①帅帐左上角有三个图标，分别表示时钟、系统命令和帮助系统；②左下角站立一位手捧文书的侍者；③(依次至右)然后分别是：公文、简图。

其实《官渡》在制作中提供了即时动态查询系统，鼠标点到三秒之内即知详情，所以说在以后的地方或还不是很明确的地方都可以用鼠标在不明之处停留数秒或单击左上角的帮助档案便可，所以在下文中没有详尽的地方可参照此法得知，笔者就在列文讲述了。

“地形图”，进行调兵遣将、排兵布阵、运筹帷幄决胜千里的主要画面，640×480×256的高分辨率的地形图上表现了超过30万平方公里的战略地理，15幅连续画面上生动地用一流的绘画3D手法再现1800年以前的城市、道路、河流、山川、渡口、营寨、丘林等等，甚至于及时表现出各方部队的进军情况，交战城市的战况等等。通过即时查询系统可获知地理名、城市名、地名等等信息。在此状态下方可进行一系列的战争军事行动，如战斗、偷袭、运输、埋伏等发布施令，真正叱咤风云，大展手脚。

好了，再往后的事项都是SLG迷们的专长了，更何况作为一位合法拥有者都有一份非常详细、图文并茂的使用说明书，上面对每一事项，每一个细节都作了一一介绍，但是作为玩家中的先睹者也得对一些较为独特的地方作一介绍：①相信各位在玩了光荣出品的《三国志Ⅳ加强版》后都对这项功能称赞不已，当然不是超版作弊大法的EDIT功能，而是对每一位人物在查看时都有一种简介功能，《官渡》也是这样，不仅有诗文简介，还有《三国演义》电视剧中扮演人物的扮演头像，“神威能备武，儒雅更知文，天日心如镜，春秋义薄云”，对关云长一生都表现得淋漓尽致，左上角的人物肖像更是让人觉得似曾相识……②保留了一切即时战斗游戏的特点，紧张、刺激，充分发挥出玩家的智力。③没有兵种限制，充分实现兵种混合这一历史特色，不再是其它游戏那种单一兵种：XXX支步兵、XXX支弓兵、XXX支骑兵，取而代之的是可以用1千骑兵、5千弓兵和1万4千步军混编成2万大军。④没有兵数上限，每支部队的带兵量不受限制，您所在的地点或城市有多少便能让一人统领多少，来个统领七百万也不成问题。

⑤逼真丰富的军团表示方法。以5百兵力为基准单位,所以在画面上一千兵力与一千5百兵力更甚几十万的兵力是大不一样的,也不是微小的变化而已,当你用十万兵力攻击别人时,您就可以真正感觉到什么是"壮观"。同样,当您受到十万兵力攻击时,也就能感到什么叫"可怕感"、"压迫感"、"震撼感"和"逃命感"。⑥与战争息息相关的军团阵形多达七种,每种又有四种变化,也就有了28种阵式,加上兵力实时表现,一副最美的军团画有可能就出自您手。⑦分兵,可以从现有部队或军团再指令大将领兵进行别的什么进攻。⑧单挑,各位朋友还记得电视剧《三国演义》中那一场场被电视特技包装了的武将单挑情景吗?前导公司将它们引入《官渡》的单挑中,再展生动的古战场上武将单挑的场景。⑨"报—!现有我方捷报于此……"谁在说话?原来既然《官渡》是即时类,一旦战事发起,就可能同时在多个地方开有战役,玩这有又不能同时进入每个地方查看战况,所以需一个探马随时向您"报告"前方军情。⑩谋士谏言。相信SLG迷对当前

一些SLG中的谋士谏言深感可笑,记得在《三国志Ⅳ》中当笔者已能马到成功且攻城车+10个200武力的大将,这时谋士却进言别进兵,只用计整远在西凉的马腾?!

在《官渡》中,谋士们的建议和进言是极具"头脑"的,所以劝朋友们在今后的"军事生涯"中多听听谋士们的进言,多与他们商议对敌大计。

呀!不知不觉已谈了这么多了,不过笔者总觉得还缺点什么。再回过来一想,算了,还是将那些更多、更新、更特、更奇的地方留给欲在"官渡一役"中大展"头"手的玩家为好!然后用所剩篇幅侃侃笔者在玩完《官渡》后的"玩后感",评评作为国产第一部即时型仿真SLG的《官渡》。

记得近来中国本地先后有金山、吉耐思、金盘等游戏制作公司为国人开发了一套又一套的国产货:《中关村启示录》、《中国民航》、《甲A风云》、《冲锋号》、《地道战》、《波黑战争》……并销售火爆,但是作为制作体系的他们不能就此而沾沾自喜,因为有此业绩一则是价格接近玩家消费水平,一则是国内电脑玩家对国内游戏制作公司的真切期望和热情支持等,这些原因是鱼水不分的,而真正当这些游戏产品INSTALL到玩家硬盘中后,又有多少玩家能对它们"友好相待"呢?就笔者而言,在上述软件中除了《中国民航》、《中国球王》能一睹再睹外,其它几乎是一瞥便DEL-TREE了。不是别的,它们有良好的剧本,一流的程序设计……所有的都是一流的,但只是没有很好的运用起来发挥出优势而已。不是说《官渡》在这方面已经完美了,但毕竟《官渡》在制作方面和总体制作方面可以说能代表中国国产游戏软件的一个新的起点和标准,《官渡》加强游戏背景画面效果的处理,古典、悠扬、婉转且紧扣主题的音乐效果,充分表现出即时战斗的各种气氛。当然不是说玩家等待的国内游戏画面一定是真实影视产品片断插入分辨率加以一流的游戏画面处理技术或3D技术达到至少逼真的效果,同时在音乐与主题关系上相互紧扣。

《官渡》作为国产第一个即时式的SLG,在人机"脑战"上是足以能与火爆一时的《C&G》和《魔兽争霸》系列抗衡,虽还是觉得不及它们,但一想到:国产游戏、爱国主义,支持!支持!就会说出《官渡》就是比它们"好"!好了,按老规矩,到此时该说说《官渡》中哪些"不好"了,嗯…有什么不好呢?……有了,《官渡》这个游戏做得相当不好!让笔者花了数月的时间去等待(脖子酸),到手后又花了一天的时间去找简体中文版Windows 95(脚痛),还得用近一小时去安装Windows 95(想睡觉),最后才轮到安装时间不过几分钟的《官渡》(火了),现在还得昧着良心地找它的"不好"!为了顺利通关又差点翻烂了《三国演义》与《三国志》……

超级简攻略:

1、进入游戏,先让时钟停下来,然后在地形图上找到并记熟一些非常重要的地理位置,特别是许昌、陈留、官渡、乌巢、荡阴、白马等这些不可忽视的地方。记住:有颜良、文丑等率军进攻时,一定找到关云长,然后派他领兵迎敌,交战后只要"掩杀"就能让这对倒霉的哥俩出来单挑受死,群"兵"无首、出师未捷"将"先死,势必造成敌军士气大降,趁机掩杀一阵后,必胜!另,不论关云长体力有多少,只要有敌将找他单挑都可出阵一战,对方非死即重伤。

2、一般在敌方进军渡口、丘林、山川时都会先扎营,然后大军进攻,只留有小量防军驻守。注意,进攻部队是带不了多少粮食的,剩余都留驻营寨,只要派一军先牵制住对方主国力军,再分兵偷袭驻寨,然后断其主力军后路成夹击之势,不多时便能大破敌军。

3、最值得注意的是,作为曹操:兵少粮少,但士气高,良将谋士都很优秀,所以战略目标是在短时间内集中优势兵力重创敌军主力;找到敌军屯粮之处并适机偷袭,拿不完的一把火烧掉;战场上找机会将敌方武将引出来一个一个逐个挑死,有兵无将的军团是不具威慑力的。作为袁绍:兵多粮足是唯一的优势,手下众士虽有勇士、谋臣但都不足以与曹操相抗,不能采取急战,可只派一定兵力时常骚扰敌军城市,消耗敌军粮草,再派出1/3的兵力寻道偷袭许昌、陈留等后方重地,同时准备好精兵良将组成超级军团只等曹操回师增援。偷袭之师也得再分出1/3兵力埋伏在临近城市增援的必经之路上,以丘林、渡口为利。

好了,作为SLG的攻略也只能是这样,每位玩家的思考战略都不同,应将更多、更妙的攻关空间留给玩家自己出发挥,这才是这款《官渡》的游戏目的。

对于《官渡》的介绍也只能到此为止了,但是别忘了该游戏的阶段有三,等级有三,也就是说至少有三个完全的电脑对手在随时等着您的挑战,要知道三个由易到难的等级是有天壤之别的,相信在《官渡》出世的短期内是不能像《三国志Ⅳ》那样能轻轻松松或像《卧龙传》那样"英雄"无用武之地,《官渡》应该能陪国内玩家度过这个漫长而炎热的夏日。笔者现正在过最后阶段的"睿智"级,希望能和拥有此款游戏的朋友相互交流一下作战经验。

电脑游戏是第九艺术吗？

Umbro

现在的游戏作品够不够艺术呢？如果看国外的作品，有部分的确做到了情感的交流。就如美国的《创世纪》系列，《巫术》系列以及我国台湾的蜀山奇侠系列，用壮大的故事使玩家融入虚拟的世界中。不过某些人觉得后期的《创世纪》（如《创世纪八代》）在画面上太真实，反而失去了想象空间。毕竟艺术领域中有一种似真似幻的想象空间，过分的拟真便会失去艺术的味道。在日本方面，声光效果以及拟真程度都掌握得很好，可惜的是日本游戏多数不具原创性，大部分都是把一些已有的东西重新包装过的产品（日本最有原创性的游戏大概是《美少女梦工场》了），失去了艺术作品中的创意。

尽管如此，但别忘了软件工业是一个非常年轻的行业，从出现到今天才不过二、三十年的时间。电脑游戏发展下去，会变成什么样子谁也不知道，随着硬件的进步，游戏的艺术潜能肯定是无限量的。那么，我们大胆地推测，如果游戏的艺术性已到了为世人承认的阶段，能否独立成为一种类型的艺术呢？笔者想应该是可以的。我们从电影的发展来推断，游戏也融合了一至八种艺术，不过电脑游戏是用更抽象的手法融合。况且电脑游戏本身所使用的技巧也有别于八大艺术，再加上一个只有电脑游戏才有的特性——参与性，前八大艺术都只能欣赏，不能参与改变。一百个人看一部电脑，可能会有一百种感受，但始终看到的是同一个画面，同一个剧情。不同的玩法而出现不同的结果，就算是没有分支的游戏也一样。有的玩家可能因漏掉一个信息而被谜题困住；有的玩家却可以凭直觉轻松过关；有的人因粗心大意少拿很多宝物；有的玩家非把宝物完全拿光才甘心。整个过程随着玩家不同而有不同的变化，设计得好的游戏更可使人每玩一次都有不同的感受。而通过新科技，这种变化更可从视觉、听觉延伸到触觉上，这都是八大艺术所没有的。

那么有没有什么东西可能击败游戏，而进占“第九艺术”之列呢？有，那就是电脑游戏的超集合——多媒体。多媒体有着游戏的一切特性。而包含的范围更广泛。多媒体若真的成为“第九艺术”，那电脑游戏也会自动被归类为多媒体而不是游戏而已。

话说回来，一开始笔者也曾提到，“第九艺术”并非你一句我一句就可以决定的，还需要各方面的努力才能得到世人的认同。到目前为止，我们仍只能称游戏为“另一种艺术”。不过，相信各位（包括笔者）现在最乐于见到游戏提高地位，而跃升为“第九艺术”吧。

我看游戏中的“人工傻瓜”

桃谷六仙

玩家们常常谈论某个游戏的AI怎么样。所谓“AI”，大家都知道是指Artificial Intelligence，人工智慧。有的游戏在广告和包装盒上常常唾沫四溅地大吹难度如何如何高，AI如何如何精妙等，但一打起来其AI之笨让人大倒胃口。就以最近台湾宇峻科技出的战棋式游戏《超时空英雄传说》来说吧。当玩家围住敌人一顿猛揍，一旦敌人的生命值在某个数值以下时（比如30点吧），如果下一回合中他只要对玩家的主角孟祈再来上一下子的话一定能把孟祈解决掉，这样玩家只好Load GAME再来，但经过其“人工智慧”的拼命计算后，他却得意地用法术恢复自己的生命值！（之前还可以大说诸如“看我的厉害”之类的鸟话）这样下一回合玩家可以放心大胆地继续对其饱以老拳。结果周而复始，玩家在他身上可以尽情地榨取经验值，把玩家最主要的时间都花在这种毫无意义的打斗上。而游戏的所谓难度是通过敌人远超出玩家的等级来表现的。类似的情况还在《天使帝国》及《三国志英杰传》身上同样发生。山人可以断定，这类战略游戏中此时的“人工智慧”的判断流程如下：

生命值降到30点以下了吗　　是
用法术恢复生命值（计谋）
有敌人在攻击范围内吗　　是
选择并进攻

以上当然是一个简化后的流程图，但其人工智慧的设计思想是这样进行的。在较高级的人工智慧算法中，并非采用这种条列式的判断算法。限于篇幅，这里不向大家详述了。而这样的人工智慧造就出来的就是当生命值在30点以下后就变成只会挨揍不会进攻的可笑角色，或者让敌人有机会逃离其攻击范围。应该怎样解决呢？单纯地把两个判断条件次序交换显然是不行的。因为这样一来就变成只要敌人在攻击范围内就K它，但如果自己生命值很少而又不能一下子干掉敌人的话，反而会是找死，这种情况可能会被更多玩家咒骂吧？

比较好的解决办法是在第一个判断条件后再加上一条附加的条件判断式，如下图示：

生命值在30点以下吗　　是
能够一下子干掉敌人吗　　否
恢复生命值
有敌人在攻击范围内吗　　否
是　　是　　发动进攻

这个附加的判断式在第一条件判断成立之后才进行，并可以根据两方的各项

数值按某个公式算出来。这样,角色的行动就灵活得多了。

当然以上是一个最简单的示例,实际的情况要这复杂得多。比如必须考虑角色的不同特性,不同兵种的判断条件应各有不同。士兵的攻防力量强,应以近身肉搏,所以攻击的判断式应放在其它条件之前;魔法师攻防力量较弱,则应通过魔法远程攻击敌人,因此使用魔法的条件判断就应该放在直接攻击前面。

第二个问题是关于人工智慧的等级。现在的游戏中难度选择已是非常普遍的情况了,玩家可以从"菜鸟级"到"专家级"之间选择。但这些难度所影响的不是电脑的思考水平,而往往是些敌人的增加、生命力的大小或是攻击力的强弱等,根本不是人工智慧的设定。从第一点分析来看,可以把游戏的这种判断条件分成许多层次,难度低,判断的条件就少一些;难度高,判断的条件就愈多,流程愈复杂。还是以图一的情况为例,在较低的等级时就不需要再加上判断是否能将敌人杀死,而直接休息或恢复生命力。在高一些等级时,则增加计算能否一次杀死敌人。如图三所示:在高一些等级的难度以此类推。

体力值在30点或以下吗　　是
高难度吗　　是　　否
休息或恢复　　否
能一下子消灭敌人吗　　否
有敌人在攻击范围内吗　　是
是　　发动攻击　　否

山人毫不怀疑当今的游戏公司完全有能力把人工智慧做得让大家感到满意,只要他们真的想这么干。也有一些人工智慧做得相当不错的游戏。比如《中国象棋大师》(说来惭愧,山人连初级水平都不是对手……而且让人心酸的是,此游戏的说明书上说,如果你连初级都不过的话真是××××之类)。《魔法门之英雄无敌》似乎也是不错的。至于为何大多数战棋游戏这么"弱智",山人想来想去,可能是人工智慧欲想做得比较出色的话,算法复杂,会使速度有些慢,(特别是有许多玩者又特别性急)同时开发的成本和时间周期上也有为难之处吧。这也大概是为何现在许多公司热衷于RPG游戏的开发的原因之一吧,毕竟战略游戏程序师的工作量要大许多……

最后想提的一些东西是在与玩友联线打C&C时想到。C&C的难度也是通过力量数倍于你的敌人来实现的。如果没有联线对战功能,大概它应该早就被扔到床下去堆着了吧?当然,在这样强的敌人下,如果游戏的AI还很优秀的话,恐怕FPE是玩家们活下来的唯一希望。山人想,如果能象联线对战一样,一开始玩家与电脑的力量均衡,再做出一个优秀的AI,打起来是不是与联线对战一样爽呢?如果有这样的C&C游戏,大概其它游戏公司都只有回家种田去了。

什么?不,请别嘲笑我。山人我当然知道这种即时战斗游戏再加上一个优秀的AI会非常的复杂,但在硬件速度提高惊人的今天,速度决不会是限制AI发展的瓶颈。"深蓝"已经可以与卡斯帕罗夫相抗衡,电脑游戏呢?

《疯狂医院》随感

哈尔滨　郑忠阳

走近人生——《疯狂医院》初探

带着对校园紫丁香的依恋和满书包的憧憬,努力作出一副成熟样子的我,告别了老父亲,踌躇满志地望了望"疯狂医院"的大门,深吸一口气,便勇敢地走了进去。

站在神秘的长廊里,我才忽然发现,雄心勃勃的我现在面临的最现实的问题,竟不知道做什么?身边忽然没有了安排好的作息时间表、安排好的学习进度,一切只好自己安排了。

"刚工作要多学习,勤实践,才能不断进步。"这是老师的临别赠言。

"要踏实、认真对待每件事,要把做每件事都当作学习的机会!"这是老父的叮咛。

"要混个好人缘。"朋友如是说。

"跟领导整明白,啥都有了。"一次坐火车,对面一位老者的话,显得很睿智。

于是我决定先去院长室跟领导见个面。走上二楼,抚一下剧烈起伏的心口,镇静一下之后,见到尊敬的院长大人。可是,并没有想象中的和蔼可亲的面孔,也没有温暖如春的话语和细致入微的思想工作。一脸"阶级斗争"的院长只是问了一句:"什么事情?"呜呼,天知道,我只不过是想认识一下领导,哪有什么事?但既然来了就谈点什么吧?可谈什么呢?谈天气,没意义!谈女人,太俗气,有损形象。OK,谈谈音乐吧,能显得高雅一点!对,试试看。哇?怎么这么没层次,院长竟然说他不感兴趣!退出院长室,我好伤心,不过我马上又振作起来,这样没水准的院长对我的"五年计划"何尝不是好事呢?更何况我又想想了许多警世名言,如"勇敢面对现实、正视人生"等等,没关系。到副院长室去见见副院长,也许情况会好点!

怎么?副院长竟然也同院长一样的一副嘴脸。我顿时感到很委屈,随便谈了一点天气便想退出来时,副院长竟然同我唠了一句很有人情味的话,还获得了一点人缘!

我简直糊涂了,领导怎么都没水平?俗、俗不可耐!

转身奔进医生休息室,连主任室也懒得去了。

坐在自己的书架前,我为自己的满腹经纶感叹,书架上的书也懒得去碰,干脆到诊室去干点工作吧!

坐在病人面前,我忽然又找到了自己,好充实,作白衣天使神圣的责任感又涌上心头。我开始问诊,然后为病人检查。"色鬼,流氓!女病人忽然大骂起来,使我差点晕过去,怎么?我不过是想为这个可能患了肺病的小女孩听听诊而已。——我简直要疯了,愤怒地将她转诊到别的医生那去,心中忿忿地冲出诊室。想到病房找人说说,也许心情能好点,可一进门……我几乎不知如何是好?做医生的神圣感竟遭受了一次巨大的打击……我已坚持不住了,头要炸裂了,说了句"没事"便踉跄地冲出病房,回到自己的办公室,望着满书架的书发呆。

这些就是神圣的白衣天使?这就是以后我要面对的生活?

我又想起了在校时用滥了的那些词句:

彷徨的我
有如深秋的叶
在凄凉中无依无靠
颜色已不会再绿
因为已告别
属于我的季节

我不知道现在的感觉是迷惑还是苦闷，好象我的世界太小了，我不知道以后怎样生活。我好怀念读书的日子，好想到一个无人的荒岛上自己独处……

心灰意冷的我，不再幻想浪漫，我要好好的、静静的想一想……

糊涂人生——《疯狂医院》再探

带着昨天的愤怒和思索，忍不住好奇又勇敢地走进"疯狂医院"。拿出一股视死如归的气概，欲探求一条适应社会的生存之道。

再也不是不谙世事的少年，向来自命不凡的我，仿佛已历尽沧桑，怀着一颗被扭曲的心，发誓要不惜一切地去实现自己的理想。

从从容容地到各个诊室坐诊，管他什么病人。是疑难杂症，问一问，转诊了事，不担责任，不担风险，落个谦虚的美名，又能长点经验；遇到显而易见的小病，不妨显露一下才华，真是名利双收。

几天下来已是名声大振，此时再去院长室、主任室看看，谈天说地，千万别谈得太高深了，见什么人说什么话就是，管他什么修养、层次！

偶尔去病室，见到什么也别大惊小怪了。没事儿就唠两句家常，人都爱听好听的，赞美几句也不搭什么。赞美别人就等于赞美自己，与人方便，就是给了自己一次机会。上班时间干点私活，不务正业？哪里，那是充分利用时间。利用工作之便违法乱纪？全当没看见，就是看见了也别说，事不关己，高高挂起嘛！

多自在，多逍遥！我这才明白人们常说的"混"是什么意思。只是偶尔有一丝伤感：难道这就是我憧憬的美好人生？每日不思进取、投机取巧、溜须拍马，我昔日的理想和追求在哪里？靠这些能实现我的"五年计划"吗？

正胡思乱想，忽然有急诊，来不及多想便被召进了急救室。面对眼前的危重患者我忽然冒了汗，症状竟然四不象，工作中又从来没有见过，当真是书到用时方恨少了。用"绝招"——转诊！嗨！不行，急诊不允许！没办法，硬着头皮试一下吧！打针、吃药、一番急救，然后就惴惴不安地等待结果。两秒钟，我仿佛等了两个世纪。终于……我痛苦地闭上了眼睛。由于误诊，病人不幸去世了。

我脑子里一片空白，深深的自责和悔恨折磨着我，仿佛自己是个杀人犯，以至于又一个巨大的打击都没心情去想——我被"炒鱿鱼"了。

迷茫的我，又一次不懂了，为什么？我这样彻底地适应社会，竟落了个这样的下场，谁来告诉我，我该怎么办？

风雨人生——三进《疯狂医院》

沉思良久，从痛苦中刚刚挣脱出来的我，好象又找到了自己。本来这世界就有许多的无奈，悲观厌世或随波逐流都是不对的。我还是应该堂堂正正地做人。人间正道是沧桑啊！

再次昂起头，礼貌地朝服务台小姐一笑，便快步来到二楼医生休息室，一头扎进书海中，为工作打下些基础。基本熟悉了业务知识后，才胸有成竹地离开，回到一楼，毅然走进内科诊室。正好，一位青年女患者前来就诊。问诊、检查、诊断、治疗，一切都处理得井井有条。是金子就会发光，才华横溢的我自然一帆风顺，不禁自豪的一笑。

忙过一阵之后，经验、知名度都有了提高。稍有闲暇便到各处走走，不过，没必要再去院长室，多去老百姓屋里转转。遇到工作就多干点儿，没事就多说一些利于团结的话，看到丑恶现象，要坚决斗争。遇到一些无足轻重的小毛病，别小题大做就可以了。

其实，平凡也是一种成功。如此平静的生活中，我也收获了许多，可以说为将来的工作、生活打下了一个良好的基础。

然而，如此兢兢业业好长一段时间后，我的生活依旧没有变化，即使在我拯救了好几个危重病人的生命之后，也依旧没有什么起色。

我又一次感到了迷惑，甚至对自己的"五年计划"要失去信心了。

为什么生活总找不到一条准确的定理？

为什么成功的路这样坎坷？

我应该怎么做？

难道我只能碌碌无为一生？我该如何面对这并不残酷的现实？

朋友，请你告诉我！

PC 游戏界之最Ⅳ

龙翔一族

最长续作的游戏《创世纪》系列早已出《创世纪Ⅷ》，这还不包括一些任务版、加强版。

最怪的续作游戏——《侠客英雄传》系列自89年精讯推出《侠客英雄传》风靡中国PC游坛以来，现又宣称其第三代产品已接近发行期。

最长开发期的续作游戏——《三国演义Ⅱ》不再用本人多说了，与我一样等了一年多近两年的朋友们请再等等吧！据说该游戏已经制作完毕，正在着手宣传与发行。

最短命的续作游戏——《天使帝国》系列《天使帝国》成为现各同类游戏的脚本，连《炎龙骑士团Ⅱ》也摆脱不了它的"阴影"。但《天Ⅱ》推出却给大宇带来了一大堆批评，相信天Ⅱ》早被玩家们来个"云深不知处"了。

最优秀的续作游戏——《城市建设》系列 现如今不论是第一代，还是第二代都深受不同档次微机用户喜爱，日复一日，经久不衰。

最难的经营模拟游戏——《巴士帝国》该游戏是中文版，所以极易上手。但是就这样几乎还没有一个玩家宣称能将其GAME给终结了（前提：不准修改该游戏各属性值）。

最难的战略游戏——《卧龙传》熟读兵书的强敌；软弱昏庸的君主；即时战斗的方式；手忙脚乱的操作……常令IQ2万，号称旷世奇才的玩友军师感到"天要吾死，非吾不能也！"只有在GAME OVER之际才叹"天妒英才！"以自慰。

最难的体育游戏——《JAMMAIT（街头蓝球）》该游戏不难在得分，而难在该死的电脑无赖精神。"PLAYER"与"CPU"的移动一个像乌龟，一个像子弹……尽管如此，但精彩的扣蓝特写效果还是别具特色的。

最难的对战游戏——《天下无敌》电脑真是"天下无敌"！绝招一个接一个，而玩家只有用最原始的方式还击。当然，个别能一分钟输入500个字符的"高手"们就另当别论了。

最难的赛车游戏——《POWER》在相当有限的时间里，摆脱"CPU"给你带来的麻烦与不便，在狭小的跑道上不能出一点差错，有时还必须抢到一两个时间滞留器来玩赖，有时还必须在上述情况中靠车前一团灯光在漆黑的一片赛道上与"CPU"争战！难呀！

最难的棋类游戏——《将族》中国传统象棋，自称是PC GAME"棋王"、"棋后"的朋友不妨向它挑战，完毕后，您一定会看见一则值得庆幸的消息。

最难的冒险游戏——《凯兰蒂亚传奇》系列 WESTWOOD在设计游戏时，时常捉弄玩家。非常规性与常识相结合，使玩家摸不着头绪，当发现之时，悔之晚矣！

最难的解谜游戏——《魔障》谜中谜，环中环，一题套一题，加上看不全懂的英文更是令多少玩家败下阵来。

PC 游戏界之最 Ⅲ

龙翔一族

最失败的 SLG——线生机

一部《沙丘魔堡Ⅱ》的中文翻版，除了糟糕的语音、音效；平淡的背景音乐；惨不忍睹的造型（建筑物、战车等）；令人冒火的“四不象”控制方式；画蛇添足的故事背景；没有智商的敌人；比起《沙Ⅱ》来慢如龟爬的运行速度；小气可怜的硬件要求……等外，几乎是个没有缺点和 BUG 的游戏。

最早的射击智力游戏——太空大战

70 年代由一位名叫斯蒂文·拉塞尔的美国人设计出来的 PDP-10 号型上玩耍的游戏。

最早的体育游戏——模拟棒球

由比尔·盖茨在 PDP-10 上自己编制的游戏，当时的比尔还在湖滨中学读书。

最先以情节吸引玩家的 RPG——侠客英雄传

丰富的故事情节，令 90 年代初，80 年代末的“迷”们发疯般地为它加夜班，日复一日！

最先采用动画式战斗模式的 RPG——风尘三侠之金箭使者

采用《侠客英雄传》的框架，跳出砍魔杀跃解封印的老戏路，在战斗时不再依靠文字现出“×××伤血××点”的信息，而是可以在画面上清楚地看到双方一刀一剑的厮杀。

最简单但又最复杂的迷宫——风尘三侠之金箭使者

在每个迷宫处都有相关的五行提示，理解了提示的意思，就不再有迷宫的概念，否则将让你控制到键盘烂，手发麻！

最气人的迷宫设计（Ⅰ）——托比传奇（诸神的黄昏）

在迷宫中，玩家只能靠有限的烛光照亮直径 10 厘米的圆形地方，通过攻略了解迷宫有九层，每层有十二座迷宫，迷宫狂们不妨向它挑战！

最气人的迷宫设计（Ⅱ）——封神演义（SLG）

玩家只能通过一个小窗口看见一模一样的分支，该迷宫有点像 DOOM，但没有别的建筑，只有白色的墙，没有地图……天啦！本人是在“半梦半醒之间”才勉强通关，并发誓不再玩第二遍！

最让人哭笑不得的 SLG——元朝秘史

独特的立体战斗模式，精美的画面，跳出光荣 SLG= 内政 + 战斗的模式；发布指令数与年龄挂勾，时间是一季度一季度的跳，使深爱的成吉思汗不得不为了下一代而终生泡在后宫……前方胜利消息和后方叛乱或被占的消息几乎成了每次战争后的“职业病”。

最能体现“金钱”至上的 SLG——隋唐英雄传

在这个游戏中，绝不出现“××国发兵攻打××”的字样，只会有“×××接受贿赂”的字样。只要你先向商人借上天文数字般多的钱，然后征兵威胁别国几次就可还清债务，然后贿赂别国将领，甚至君主，就可以进攻空城！“报告李世民，李世民接受贿赂”？

最佳战斗模式的 SLG——卧龙传

卧龙传的难度虽高，但仍以其独特的战斗模式吸引许多 SLG 迷们。无论进攻方和守城方的一兵一将是如何厮杀战斗，都一目了然受你指挥。真正体会到调兵遣将的难处和乐趣。而且即时化、全屏化。

最佳守城战的 SLG——楚汉争霸

可以看见攻守方如何战斗，数兵卒前赴后继的扛着大木喊着号子撞城门，城上士卒则有的射箭，有的落石，有的放火等，真正体现了战争的残忍和民众的不幸。

最短小的光盘游戏——鬼屋魔影Ⅲ

整张碟共 42MB 左右，但全程语音，丰富的 3D 动画，绝不能与 32MB 的磁盘版相提并论！

展望 PC GAME

龙翔一族

PC GAME 的发展始于 80 年代初期，电脑上的第一个游戏是为了纪念阿波罗登月成功而编制的一个太空登月游戏。随后，开发电脑游戏的公司先后在世界各国成立。

PC GAME 真真正正能登大雅之堂，可与当时的任天堂、蔚嘉争高下的时期还是在 80 年代末，PC GAME 走上了成熟化，由原来简单的智力游戏演变成了多媒体的游戏。相信一直追随 KOEI 的朋友会有很多感慨！《三国志》与《三国志Ⅳ》相比，一个是星光之火，一个是耀眼明月。当时，多媒体的出现给电脑游戏界带来了一次彻底的革命，全程语音、完整的主题曲、精致的画面成了电脑游戏制作的标准，也成了玩家们评价一个游戏好坏的标准。

88 年卢卡斯借电脑《夺宝奇兵》推出了冒险游戏的典型作品——《夺宝奇兵——亚特兰蒂斯之迷》；86 年光荣一部《三国志Ⅱ》将 SLG 推向另一个高峰；88 年智冠软件世界又凭《三国演义》用 PC Speaker 发出完美的语音从光荣手中夺下 SLG 之冠；89 年大宇将天使搬上电脑，从此《天使帝国》成了另一种战棋的标准；89 年精讯以《侠客英雄传》奠定 RPC 标准，同时使玩家开始捉摸修改，让高手们编出专门为游戏改编了的程序——GAME-TOOLS.CB；id 的《德军总部》也成了 3D 射击游戏的开山始祖；91 年，智冠再次凭借多媒体将金庸原著《笑傲江湖》用电影方式令玩家对游戏有了新的判定标准……

初涉此道的玩家也许不知道《凯兰蒂亚传奇》，没有听说过《夺宝奇兵》，还不知道《钛战机》，不清楚《AV-8》、《米格 29》、《阿帕奇直升机》，更不知道《童话一国》、《兔子罗杰》《黑暗之蛊》……也许有人会说在如今高品质的 PC GAME 冲击下没有必要去了解这些。不错，它们没有 800×600×256 的高解析度，没有 CD 原声轨，大部分没有真人扮演，没有……但是它们不需要 8MB 内存、非 486、Pentium 不可，非……这样的游戏数以千计，而且有些至今还是 PC GAME 界的精品，保持着无法超越的位置。当你一想到自己还有几个上万兆的 GAME 没玩过，难道您没有失落感吗？

喜新勿烦旧！当您在已被称为老游戏的 SOFT 中漫游时，多少会有一种无法用文字语言所能表达的心情和感受。

CBI游戏天地绝密档案拾粹

傍晚，大风，天极低，沉沉地象压在心头。

风很高兴，这种时候人们一碰上它就匆匆忙忙地躲开，匆匆忙忙地往各类大盒子里跑，那种盒子很早以前被取名叫楼房。今天似乎不太顺利，风迷迷糊糊跑出来就撞上一栋楼，有点晕头转向。

风趴在楼顶，很失败的发呆。发现眼前有一个小小的背影坐在十层顶楼，风蓦地跳起来，挥舞双手，轻易将她一头短发弄得乱不成型，可是她却浑无所觉不曾拂过一下，一点没发现风有点生气了。风变着法儿撞，她也没有任何要移动的意思，要不是今天风没太大精神真想吹她下楼。

风无聊了，用手指捅捅她，嘟囔："你在干嘛呢？"明明知道她听不见。风挠挠头，把身形一展，准备来一个漂亮的姿势往云里一冲然后去找个好玩的地方。一个细细的声音从风的背后滑了过去："我丢失了很重要的东西。"

风正往上冲的身体一个跟头往下栽，赶紧折回来到处找："谁？谁跟我说话？小旋风？龙卷龙？敢偷偷跑出来跟我捣蛋，出来！"风找了半天连根尾巴都没捞到，直纳闷，最后它的注意力又放在楼顶的女孩身上，捅捅："不可能是你吧？"

"是我啊"，依然是细细的声音。

风很惊讶，突然高兴得想跳舞，绕着她脚下打转儿："你能听到我的话？你一直在这里干嘛呢？"

"我丢失了很重要的东西"，女孩怅然望着远方。"一部分的我也好象丢失了。"

女孩垂下眼帘，自顾自地说下去，象是说给自己听，也象是在跟风倾诉："我保存了很好的一套资料，以前看着每一期就象是看到那一星期中自己的生活。从游戏天地刚开始的那一期我就开始收集，可是去年以前的都被我掉了……"声音低了下去。

"是吗？那么重要？"

"上面有我很好的朋友，虽然他们有些人现在走了，有时候翻翻又能想起来以前好快乐的时候。"女孩揉揉发酸的鼻头。

"这样啊……让我来帮你吧！"

"还能找回来吗？"

"当然啦！！"风使劲拍了拍胸脯，身形高大起来。女孩耳边呼拉拉风刮得好厉害。"别忘了我可是无孔不入的！"风呵呵地笑起来。

"来吧"风轻轻地拉起女孩，女孩觉得一只软软的若有若无的手牵着自己站起来。"告诉我在什么地方丢失的，我们一起去找回来。"

"好的"，女孩的脚步很轻快，他们的声音在风里渐渐消失了……

——蚂蚁

1999年5月29日

CBI游戏天地绝密档案拾粹

"什么游戏？什么游戏？"蚂蚁无聊地在每个人的后面溜达了一圈又一圈，在看过了大家电脑屏幕后一声不吭地回到了座位，望着窗外长啸一声："太没劲啦！"听了蚂蚁这话，编辑室众位小编(一人除外)不禁面面相觑。过了好一会儿，才由诸人中胆子最大的浪子(注：毛熊三只是体积大，胆子是另一码事)小心翼翼地上前问道："敢问蚂蚁JJ，何故如此烦闷啊？"

"唉，汝等不知啊！"蚂蚁环顾着四周殷勤的弟兄，挥了挥手，于是毛熊三赶忙端上一杯隔夜茶，蚂蚁喝了几口才又接了下去，"最近的游戏全玩完啦，让我感觉太空虚啦！你们说怎么办吧。"

小编甲忙道："不如小弟陪您玩星际？"

蚂蚁顺眼看去，哎呀原来是他啊，不由得呵呵大笑道："你昨天不是被我连推120盘吗？老欺负弱小也很无聊啊　，无须多言，退下吧。"

小编乙沉思半天："不如来玩《QUAKE2》如何？"

"想当初我在QAUKE2中死人无数，打遍天下，独孤无胜，不得不封刀归隐，咳，不玩也罢。"

毛熊三道："我最近在玩《三国英杰一信长传》……"话未尽，只见诸小编均掩口偷笑不已，浪子偷偷拉了下他，耳语道："这种游戏你或许没玩过，但蚂蚁是这种没见过这种小菜的菜鸟吗？"

蚂蚁又左右四顾了一番："咦，堕天使呢？人呢？"

众人都将目光投向角落里正坐在电脑前似乎一直对所发生的一切都无动于衷的堕天使。

"喂，堕天使你干什么啊？怎么不也想想法啊！"

"是吗？有什么事吗？我正在工作。"堕天使头也不回地答道。

这时，一阵熟悉的MIDI音乐从他电脑中传出，让正在百无聊赖的蚂蚁顿时感到精神一振："这个……这个不是小叮当的主题曲吗？啊啊……好熟悉！"蚂蚁一下子从椅子上跳了起来："快说，这是什么游戏！"

"模拟的SFC游戏。"

"快！快！快！拷给我！！！"说罢，蚂蚁从椅子上一跃而起，扑到电脑面前，打开模拟器对着屏幕上出现的机器猫，津津有味地对大玩特玩，居然感动得流出一行热泪。

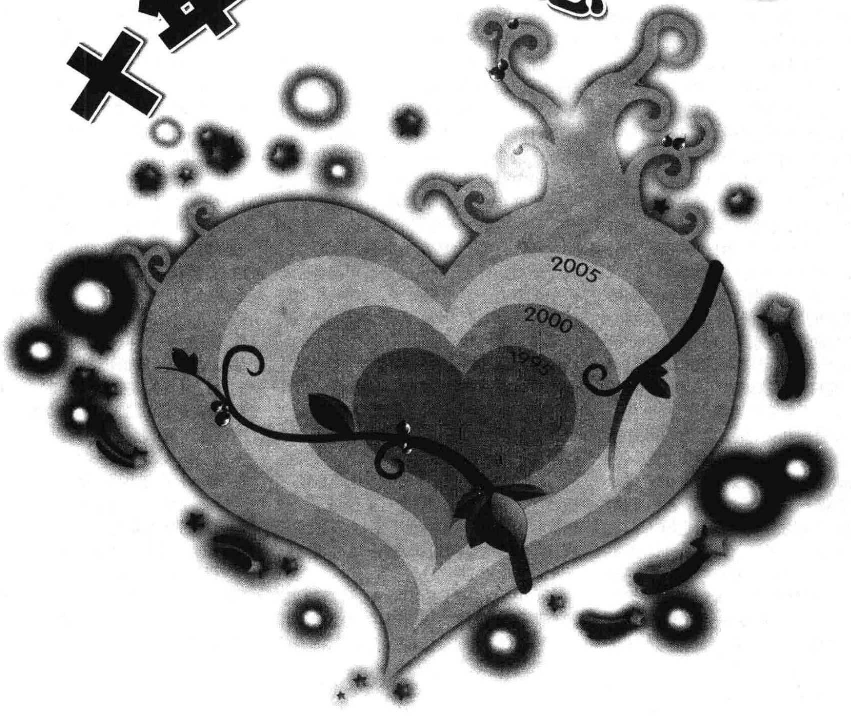
小编甲乙丙丁回到各自的岗位，开始思索着返璞归真的真理。

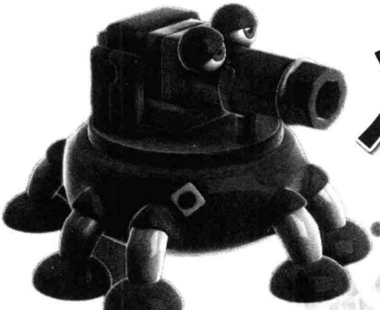
毛熊三开始发出无数个帖子求教："霸王大陆在哪里有当的?!!!"

浪子默默地回到了电脑旁，开始一边玩"吃豆豆"，一边当着ROM，直到早晨小编们将饿的他送入医院急救。于是乎这周是游戏天地的模拟器周。

(堕天使)

十年·万般心思





炮在弦上

新君主1

雨夜吹来阵阵清新凉爽的风。赵大嘴的某篇关于san4的鸟文拨动了在下心中的某根弦，骗得遥想当年，小乔初嫁了……胸中着实汹涌澎湃了一番。吾叹曰，真乃"德不孤,必有邻"也。未曾谋面,便有猩猩(抑或毛熊)相惜之感。谁知伊摇身一变。俨然又是一付小编的嘴脸。憨态可掬的样子,居然抛砖引炮！其实大嘴也好,毛熊也好,可爱之处在于道出了一个玩家的真实感受。如今,既然吾心弦已动,自然是炮在弦上,不得不发了。轰！……硝烟四散(可惜了,带有火药味的发焦熊掌)。

透过硝烟,时光倒流。当年在下因帮老师搞课题的原因，有缘遇到了美丽的她,某编辑部的一台原装1BM286,如此艳福,当时深受人妒。于是乎,我和她度过了许多美好的日夜。这就有了架机被击毁,又遭"嘻,太烂"嘲笑的惨痛经历。也有了战斧一挥,遍扫九关,毫发无损的得意经录。然而春梦了无痕,一切都如过眼云烟。唯有《三国演义》带给我刻骨铭心的感觉。(后来的游戏多了,但那些容量庞大、制作精美、声色并茂的游戏却怎么也掩不去我对《三国演义》的回忆,倒是一再让我想起:"曾经沧海难为水"这句老话。《三国演义》始终是无可替代的。《演义2》从发售之日起就遭受到许多的毁谩,我最终没有忍心去玩,为的是心中珍藏的那份感觉。《演义3》似乎又快要发售了,但我知道,和当初一样的感觉是难再寻的了。对《演义》的情有独钟其实融入了在下对从前的生活和朋友的眷恋)。

10:28PM，一个黑影摸上一幢楼的五楼……(熊:此处删去一些恐怖的文字若干)只听咔的一声,电源打开,灵巧的手指敲动了somekey。屏幕亮了,笔意浓了,三国时代开始了——不好意思,此人正是区区在下。哪些行径,实在令人那个那个,不提也罢。不过大堆当存扫天下之志不必拘于此等小节。为了能率众将士完成统一大业,结束群雄纷争,遍地狼烟,满目疮痍的局面,拯救天下苍生于水深火热之中……(此处略去慷慨激昂之辞数十元，以稿酬计),在下也顾不得那么多了。

征兵、训练、侦察、战争、惨败……在那段不懂得修改游戏的日子里,寡人接受了穷兵黜武的教训,一切全凭高智商。水计,火计,我见计就使;外交,内政,我处处周旋。以少胜多让我合不拢嘴,驱虎吞狼令我暗中得意。最高兴还当属邀请阿瞒先生派兵联合攻打小仲谋啦，诸葛出马,搞定！正如历史上所有惯于收买人心的开国明君一样,在下也是爱兵如子。兵临城下,我就是按兵不动,只见孙曹二军打了个亦乐乎。双方士兵越来越少,我的心里越来越乐。直到孙权兵灭,可爱的夏侯渊阿哥居然将他费尽九牛二虎之力才到手的城池拱手相让。多么有教养的孩子！我对孟德的教将有方肃然起敬。不过要论古今中外,用兵如神,不战而能屈人兵者,则曹先生亦难望吾之项背。天下奇才,舍我其谁?望着初升的太阳,我笑。

6:50AM,关机。(其他人上班前必须撤离现场,况且一代旷世君王经过了一夜鏖战也当解决一下生理需要)心花依然怒放,迅速恢复室内原状,拭去足迹,指纹,无声遁去。

8:05AM,在下拍拍肚皮,打着哈欠,擦着眼屎,衣冠楚楚又出现在这个房间里了。"早！"纯洁的笑挂在咱的脸上,浑身的魅力散发出来,暗自观察诸编是否察出些蛛丝马迹来。还好,一切正常。一个箭步冲上去,坐在尚有余温的椅子上,打开仍在散热的IBM286，装模作样地调试一个小程序。心中想,南皮的兵力不足,当如何是好?

以上过程随着地球自转循环了n次。日夜征战，自然免不得向诸友吹嘘一番,在众人艳羡之中煞是得意。一友终于按捺不住,软磨硬泡,非要在下提携他见识一番。然而朕毕竟是胸有乾坤的大地山河之主,正色告诉他,此事断然不可,除非使出美人计来。不过当第五个美登高人腹之后,我终于大发慈悲了。

10:28PM,两个黑影摸上五楼。

当然仍旧是三国之战。在敝友的一再告饶下,我还是毅然地将他灭了。他愤然坐到另一机前,提出要易机单干。这就用到了敝友随身带的一张"来历不明"的"双面高密maxcell"。后来发生的事证明了此举的失策。(一个多月后,两个除了五笔不知"机"为何物的小编在惊失色地喊,机子启动不了啦！事态严重了,我马上想到那张maxcell。面不改色,心砰砰地跳,我用极专业的目光在他们的脸上迅速扫了一遍,以不容置疑的口气说,一定是你们用过什么来历不明的盘了！二人面面相觑,低声嘀咕了句什么,男小编用底气不足的目光偷偷表达了些怀疑,然后低下了头。女小编以晶莹美目幽幽地望着我。小case,看我的。这时我的安慰是必要的。 Kill很轻松的解决了问题,重新启动成功。两位小编连连谢我。但问题在于根目录下所有文件都已消失,而这些文件又恰恰是该编辑部编排好了的即将出版的一期不薄刊物！为什么连个子目录都不建?！我用大喊来解释我的脸逐渐变红的原因。当小编垂头丧气的用双手不停地欺负键盘以泄心中怨气时,我的屏幕上又出现了三国演义的字样。当晚小编加班,黑影休息。然后是某本一级学术期刊推迟出版发行,两个小编当月奖金泡汤。)

5:00AM,敝友哈欠连天,强烈要求加宿舍睡觉。然而当行至楼道门口时,发现了一件事情,令我俩终生难忘——昨晚挂在门外的锁,被好事者好心锁上了。要等到上班吗?该怎么办?敝友焦急万分。小case,我散发着最后的魅力努力想使他镇定下来。我心乱如麻,我烦燥不安,直到眼角余光突然间发现了一件物事,那可爱的静静躺在楼道角落身上满是尘埃常被人忽视这时是美丽无比的电话机。“10分钟后,你就可以呼吸到早晨新鲜的空气了。”我微笑着说,魅力四射。我没有提到太阳,因为我知道,敝友那盯着我看的不大的眼睛里显然已经浮现了一轮太阳。

江湖夜雨十年灯。江湖夜雨这个栏目名称不知是否是毛熊想出来的,很贴切,很有氛围和意境。对于我来讲有一种雨夜老友重逢,把盏共话沧桑的感觉。只是白云苍狗,游戏界变化更迭是很快的,不知现时的玩家能否理解一个286时代老江湖的这种过时的心情?游戏的经历不应当仅仅是游戏本身。古人论诗曾云工夫在诗外。同样,能于游戏之外会得生活味趣者,可谓玩家之大焉。

真的很希望我的老友能与我在这里不期而遇。或许,某个雨夜,清风缕缕,一只远方的手会使我家的电话响起,然后是再熟悉不过的嗓音:喂!你小子臭我的那篇鸟文我看到了……嘿嘿嘿嘿,我想那时我一定会这样傻笑。什么?什么!你在说什么?!还你们奖金!?我的天,是二位小编!!

书于雨夜

熊:江湖有夜雨是兴致来时多愁善感喜欢咬文嚼字蚂蚁想出来的。

想当初高考前最后的大年三十,我把显示器搬到床头,从十二点到凌晨六点将《三国演义》打通,后来一直等待《演义2》,借了一百块钱(那时是巨大的一笔呀!!!)买下,填了回馈表寄出,那种骄傲的心情……

好大胆的新君主1,回忆当年的时候,除了豪情和唏嘘之外,也有些内疚吧,嘿嘿。那个时候玩三国,真是就当自己在搞天下的事业一般。“喂喂,我找陈琳——我是谁?我是你老子!!”……“啊,小陈吗,你安排一下,搞个各地前十名的富翁排名”。

一个月后。

“喂,找贾诩。恩,恩——小贾呀,你安排一下,联系一下阿褚阿渊他们,照这个星期的《三国商情报》上《江湖夜排名》的清单,把那些这事人全家都给我迁到京城来,这个事情很重要,要干得干净利落!”

……

它们见证了游戏的发展

北京 未来帆

在我把所有的杂志拿出来了以后,便开始进行分类整理。

我翻到我买的第一本游戏杂志,一本《家用电脑与游戏机》,上面标着1994年8月总第二期。想想没有买到第一期真是有点遗憾。第2期的封面是一个高达,而翻开杂志,黑白页已如老报约一样发黄。在第39页上找到了《F-117操作指南》回想起我在表弟家玩过这个,当时我还没有电话,而他家的一台IBM286。当时于玩这个Game感觉自己真的像个王牌飞行员。现在想来不过是一张平面的仪表盘,而敌机也不过是一个个三角锥形的亮块。而如今用摇杆玩F-22这样全3D的模拟飞行游戏时也难以找到昔日的感觉。

我翻开一本本杂志,看到了那些经典游戏的评论、攻略,使我回忆起以前在电脑前为这些游戏奋战的日日夜夜……

翻着翻着,在杂志间滑出了两本32开的小书。薄的一本是本游戏说明书,是光谱公司出的《巴士帝国》,这可是我的第一个正版游戏,整个游戏容量为两张五寸盘(而现在的机器上大都已没有5寸软驱了),说明书的每一页都有游戏的密码,回想当时的D版都是把游戏解密后再压缩到软盘上,(今天的D版形势也随着电脑的发展进行了变革,现在的游戏在也没有什么密码可言了)而当时最佩服的就是解密高手。(今天这些高手可能在做把光盘版游戏变成硬盘版的工作了。)

而厚的一本是《中文之星》的说明书,想想当时最棒的操作系统便是Win3.X加中文之星2.0。而这本中文之星1.3A的说明书,原本是妈妈单位的,(要知道,当时正版的中文之星对私人来说可算是奢侈品)我借回来看,后来便忘了还了。反正妈妈的那些同事为的只是能看懂界面和文字,不还也罢。对了,你知道中文之星是哪个公司出的吗?不知道,哈哈告诉你吧,是新天地电子信息技术研究所。什么,你问我和现在那个新天地互动多媒体有什么关系?就是代理《盟军敢死队》的那个公司,还问我是否没听过。我当然知道新天地互动多媒体,它们50元的低价位我非常欢迎。可它们俩家之间的关系就不太清楚了,我总不能把每一期《大众软件》都翻一遍来寻找答案吧!对了,那两个新天地的标志可是一模一样的。

在分类结束后,我按照出版时间顺序放进书柜。不能收拾半天,一本没用的杂志也没有可就不对了。于是把所有的音像杂志和一些漫画杂志当做本世纪的废品放在书柜旁边,等待母亲大人的处置。我把最新一期《大众软件》放进书柜后,轻轻的关上了柜门。想:那些杂志见证了电脑游戏的发展,好比一本本关于游戏的历史书一样。以后还会有新的杂志放入书柜,可能还会有《电脑商情报》合订本这类好的报刊的合订本,它们将继续见证游戏业的发展。若干年后,如果还有机会翻一翻它们,可能这种感觉会更强烈的……电视里传来了一声哨响,英超开始了,我立刻跳上了床去看球赛了……

精灵游历

小精灵

虽然我是个女孩，但是很小就对电子产品有着迷恋情结。也不知为什么，反正就是喜欢瞎摆开。从最老式的红灯牌收音机、华生牌台扇到后来的影碟机、空调，我每一样都拆过。也记不清从小到大触了多少回电，挨了多少次打，可丝毫也不能减少我对它的爱好。

特别是游戏机，从最早时的手掌机(诸位，可别把它当成GAME BOY，那时还没有这个东东呢)，仅仅是简单的坦克过桥，当时也可算是一件至宝(瞬间无敌).我记得那时为了能有这样一只游戏机，我可节了一个月的食(零食)，总算买下了这只36元的手掌机，足足玩到液晶屏碎裂(是我的挚友弄坏的，她比我还伤心)，流了一晚的泪水，总算补足了悲伤值.到后来的红白机，立体机，超任，ACAN，Play Station我用尽了一切可以说服慈祥的爸爸和严厉的妈妈的方法(呼……呼……让我喘口气)，说出来你们不相信，我每样有一台(不禁露出得意的神色)。当然，爸妈一定不愿意，忘了？还有舅舅，姨妈，婶婶，叔叔……不胜枚举。

当然，最大的诱惑还是来自电脑，只是一直咋舌于她的价格，实在不好意思再叫爸妈贡献，最不忍心看妈妈付钱时心疼的样子。总算自己也赚钱了，抱回了一台朝思暮想的奔腾三，忙了好一阵才发觉自己根本不会用，只好用自己有限的知识慢慢摸索(可怜的我)。

那天一不小心闯进了一个网站——玩友茶坊，好奇怪的名字。我小心翼翼地找人说话，还不敢大声，生怕得罪了哪位大哥，可是没人理我。他们谈得很高兴，于是我搬了一张小凳子，坐在一旁静静地听，可是我一句也听不懂。我又用轻得连我自己都听不到的键盘声说了一句话。

啊！有人理我了，咦？好奇怪的名字——蚂蚁。我说：蚂蚁大哥，你好！(有礼貌的孩子都是这样称呼人的)谁知这下可闯了大祸了，有人说：蚂蚁，不懂事的孩子，别理他！又有人说：蚂蚁铁青着脸，举起了火箭筒……我可真糊涂了，难道这里不能有礼貌吗？(委屈的我泪水在眼眶里打转)我再也不敢说话了。我的印象里，电脑高手一般都是男的，万万没想到，蚂蚁居然是这儿的版主，电脑商情报游戏版的主编，居然和我一样也是巾帼不让须眉(请允许我这样称呼我和她)。

很快我成了这儿的常客，也有许多小编好友，虽然不太遇到蚂蚁，但是还有很多愿意教我的朋友，自己的电脑水平也突飞猛进(当然和他们比起来那可是小巫见老巫了)从不知道怎样退出WINDOWS到现在可以自己升级，真有一种天生我才必有用的感觉呢!

游戏还是我的最爱，我的游戏爱好非常广泛，从红白机的超级玛利到ACAN的光明战史一直到今天的QUAKE3，我都十分喜爱，当然难度也是越来越大。一天，从表弟那里借来一张三国(也忘了是几)，急急忙忙放进光驱，日夜作战。我最喜爱的游戏就是三国，当你坐在一统天下的皇位上，看着文武百官分列两旁，雄兵百万操练于沙场，那可真是江山如画，一时多少豪杰。

虽然是女孩，但是心底里也有当一当皇帝的愿望。开发土地，发展商业，施仁政，灭暴君。谈笑间，墙橹灰飞烟灭。恍然间，只见自己一身武装，头戴紫金冠，脚蹬赤兔马，身披青云战袍，手提青龙堰月刀，大喝一声来将通名，老夫刀下不斩无名鬼。然后仰天狂笑(本姑娘武力99，智力90，魅力99，试问天下，何人能敌。)只见树林中朦胧三骑，缓缓而来。怎么？想以多为胜？于是策马飞奔，扬起大刀向三骑驰去，心里还得意洋洋，又要多三个亡魂。走近一看，不禁倒吸一口凉气。来者何人？吕布！常山赵子龙!！汉寿亭侯关羽!!！还我战袍！还我大刀！还我赤兔马！我的！我的！(他们还为谁的马而争论不休)。

好汉不吃眼前专职，三十六计走为上。我正要掉转马头逃走，来不及了，他们把我围住……

等一下等一下，先别杀，让我先存个档，啊……不知是谁的兵器吻了我的脖子，真是心狠手辣，连先存个档都不行。

天亮了，我揉了揉眼睛，居然玩了一半睡着了，照了照镜子，哇！那里面是我吗？披头散发，双目呆滞。不好！要迟到了，连忙以最快的速度梳头，洗脸，化妆，我又成了淑女了，可谁也不知道我的一晚居然是陪伴电脑度过的，嘻嘻……

熊：设想一下：赤手的关羽，持戟的吕布在地上一边跑，一边吵；赵云策马舞枪，身着秋衣秋裤，一起找一个年轻女士的麻烦……太可怕了。

(蚁、狼、浪、卡、堕、初、黑、熊等人合)：

小精灵，加油！祝你成功!!!

阿SIR讲话

阿 SIR

我的机器装备低档，刚刚好解决“吃喝”问题（333 只赛羊，4.3 只“鸡”，存粮 32M，喝的是皮兔酒酒（P2-99），其它的不说也罢），所以从来就没有奢望过给自己端上什么丰盛的“3D 大餐”。回想这一年多来，我基本上一直都在“盟军敢死队”（深入敌后）中当阿 sir——当然，这个阿 sir 是自封的。

刚上任时，由于初涉江湖，功力尚浅，而且对属下又不够了解，导致指挥中臭作连连，为控制战后全球人口的急剧膨胀做出一点微薄的贡献。好在我有在“温酒吧”里把板凳坐穿的毅力，德国鬼子的那 20 个关口被我用各种手段千姿百态地 K 穿了许多次，完完全全地成了纳粹的“终结者”。做了一年多的“敢死队”长官，多多少少也积累了一些笑话和经验，更有一些设想。为了和其它的阿 sir 共同探讨挖掘盟军潜力、共同抵抗纳粹的宏图伟业，现在就一盘子将自己酿制的小菜端上桌面吧！

一、 铲子

初次玩这个游戏，我根本没细想就认为这玩意肯定和鲁智深的月牙铲一样是 K 人的利器。于是，德国鬼子一转身，我立马派贝蕾帽尾随其后，然后一铲子，再点点鬼子的脑袋——这意思再清楚不过了，咦?!?！他怎么蹲到地上刨起土豆来了（这是不是游戏中的“补血”方式），结局可想而知——上面的（队员区）贝蕾帽被德国鬼子活生生地打成了马蜂窝形状的筛子，形象奇惨，催人泪下（肃静，敬礼，默哀 1 秒钟）。

二、 狙击手

相信所有的阿 sir 对狂击手的态度都是又爱又恨的——爱是爱他枪法准，点鼻尖就不会打门牙，大老远的一枪一个而且不惊动敌人；恨呢，恨这小子太懒了，每次就只背几颗子弹上战场，少则三、四颗，顶多也只七、八颗，那只不过是子弹呀大哥，又不是原子弹，多带点累得死人吗？

事出必有因，我琢磨来琢磨去，心想是不是狙击手对贝蕾帽有意见？你们想，他的形象虽然不能算终极酷哥，但在“敢死队”中也算是最靓的，但盟军总部却让长像奇惨貌似异形的贝蕾帽做了“敢死队”的形象代表，他能不有想法吗？一有想法那还不怠工——我就带这几颗子弹意思意思，让老贝那个异形一个人玩去吧，当形象代表，哼！不累死你、忙死你才怪！

三、 脑袋

不知道别的阿 sir 发现没有，反正我是发现了——“敢死队”中，水鬼的脑袋可以做为工具使用。记不记得炸“俾斯麦”战舰和油罐那一关，要把装甲车炸掉，必须要有爆炸物——有，外埠头有两个爆炸性燃料桶，问题是如何把它们穿过水域弄到对岸的装甲车库旁边。

我想到一个“死马当活马医”的法子——用水鬼伟大的脑袋：先让贝蕾帽把燃料桶搬到水滨（要进水），然后让潜入水中的水鬼用脑袋去顶燃料桶，只要是调整好角度，水鬼就会像和尚敲木鱼一样硬着头皮把燃料桶一直顶到对岸（放心，那铁皮燃料桶在水中央是不会沉没的——这是什么屁道理天才知道），而且，英勇无畏并且老实巴交的水鬼即使是顶肿了脑门像地板，也是毫无怨言，真是“顶”好的同志。怎么样，够绝吧！

当然，还有另外一个法子，就是水鬼用皮划艇把燃料桶推到对岸去，只不过没有用脑袋顶隐蔽，很可会被德国鬼子扁的。

四、 诱敌

其实，除了贝蕾帽之外，间谍也有诱敌之术方法很简单，首先乘敌不备干掉一个敌人，注意：千万不要把尸体转移，因为敌人的尸体就是间谍的“诱引器”，就让其“横尸”在“第一死亡现场”招惹“苍蝇”。一旦听到“安塔拉西打”（德国鬼子每次看到尸体都会这样臭屁一句），“苍蝇”就来了，会有某个视力较佳的德国鬼子发现了尸体，他会充满好奇心地立马跑过来瞧个究竟（当然，他不会注意披了狼皮的间谍），赶紧趁他不注意并且在他大叫“啊那虎”之前一针结果他。干完了别走，毒针就在手上，因为凡是这块区域中能看见敌尸的敌人都会上来找毒针报到的，间谍难免要不地客串“死亡护士”的角色。什么？敌人看不到尸体怎么办？这个问题问得真够菜的，叫间谍从横七竖八的一堆尸体中挑个相最“动人”的背上，扔到敌人看得到的地方不就行了（当然啦，要等敌人的视角移开时再扔）。

不过，这个方法只能对付敌军单个的游离哨（喜欢四处闲逛的敌人），对巡逻小队或固定哨不行。

五、 设想

做阿 sir 的不能机械地只知道指挥队员去冲呀打呀杀呀，多少还应该花点时间去思考、去做几个设想，比如说让贝蕾帽帮狙击手背子弹这个设想。虽然说只是“比如”，但想一想也会令人振奋。以下列上我的设想一堆，但愿游戏的开发设计者能够“笑纳”一两条：

1、每次玩这个游戏我都会想起小时候看的电视连续剧《加里森敢死队》，也是“敢死队”哟，其中队员有加里森（队长）、骗子、小偷、开保险柜的大盗以及会飞刀的酋长。坑蒙拐骗偷这些屑小所为“敢死队”当然不应该学，但酋长的飞刀技术如果贝蕾帽能够学个七、八成，那还不把人笑死！

2、工兵的炸弹每次都必须先安放、再跑开，又费时又费事，用定时炸弹时跑慢点工兵还会“自食其弹”变成白骨精。如果像《第一滴血》中的兰博，用装上弹头的箭射哪咋哪，那效果绝对会 Cool 到月球上去。

3、工兵的捕鼠夹应该改进一下，一次夹一个敌人效率实在太低，最好能设计一套连环夹，触一而十动。来一队敌人的话，“啪啪啪……”连响一阵，德国鬼子版的羊肉串就静悄悄地做成了！

4、贝蕾帽如果能像“神偷”一样用弓箭……工兵如果能“披狼皮”……间谍如果能玩坦克、装甲车……水鬼鱼刺的射程如果有一公里……司机如果能提着机关枪边走边扫射……狙击手狙击枪如果能像手枪一样子弹无限……太多了，太太多了，要写下去，至少还得个一、两万字。就设想到这里吧，任务完成，撤退！

最后说一句，玩《盟军敢死队》这款游戏的第一要旨是耐心，如果遇上什么问题呀！疑难杂症呀！只管跟阿 sir 说一声，保管给你一分钟就搞定！

迷梦

将军

曾站在靶场上,注视着百米开外的胸环靶。在一声"卧倒,安装子弹"的号令后,我身后的战士豹一样的伏下,子弹上膛的声音,清脆而短促,紧接着"预备、放"三个字同时从我嘴里迸出,然后,世界上最美妙的"音乐"响起,让我魂牵梦绕……

现在,已与靶场无缘,再体会那种乐曲,就只有到网吧了。在三角洲的世界里,我曾用火箭筒打到匕首,也曾从用匕首打到火箭筒,一时间,给别人抹脖子的快感,涌上心头。在网吧中不论是自己被打倒,还是把别人干掉,都有一种莫名的冲动,终于有一天,我发现,我很难再激动起来。

也许是怀旧吧,我又回到靶场,只能静静的看着那一排排曾经属于我的枪,突然一股激情又涌了出来,中国游戏业之所以发展缓慢,不是因为技术的落后,而是因为创意的缺乏,自血狮起,中国游戏似乎离军营越来越远。仿佛只有远离现实,才能把游戏做好。于是以前的侠士,未来的机器人又充斥着整个游戏,回到家里,看着曾让我激动的血狮广告,看着那一行曾经让我激动的文字,七尺男儿,一股辛酸,几把清泪竟然现于纸上。

于是,便开始作梦,在梦中,我终于遇到这样一种游戏:

漫山遍野的阵地,布满了地雷,敌人的装甲向我开来,我站在山头上,笑看着敌人的装甲车,右手高举,猛的一挥。

几声炮声响过,59式坦克终于出现。在炮声中,59式坦克宣布,自己永远是进攻的中坚,歼八飞机,SU27飞机,排成八字形,开始破雷,给它们护航的排成一字形的飞豹式歼击机,直九形直升机向天使一样守护在我们头顶,运八飞机,把伞兵陆续投下;丛林里的五七高炮,象猎犬一样盯着敌人的直升机,把山顶上的三七炮放式 -10° 角,一排排的炮弹让敌人的步兵这辈子(?)下辈子也忘不了这种洗礼。

好了,小伙子们,我们快要被宠坏了!信任你手里的八一半自动吧,它比我们更懂得"保家卫国",我们只需动动手指,剩下的就交给我们这位无言的战友吧!

爆破手唱着:"今夜我来到你的窗外",然后轻巧的在敌人暗堡里扔进两颗手榴弹,四O火箭筒的啸声象是重锤响鼓,军乐队开始吹响军歌,"而冲锋号的声音更胜过战场上的所有音乐",八五三型坦克象少女一样揭开了神秘的面纱,这无异于宣布我们已经获得了这场战争的胜利!好了,一班正面进攻,二班左右迂回,剩下的跟我来,通信员扛着连旗在我身后,文书背着步话机,"行了!有什么游戏比这种游戏更加令人激动的"?……

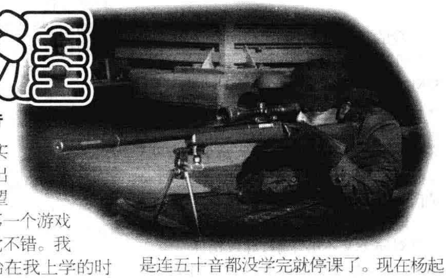
梦终于要醒的,现实中的中国游戏仍旧不尽人意,希望有一天有一种游戏,能为我国的国防教育做出贡献,让多少名年轻人玩过后,加入军队,去保家卫国,让多少曾经当过兵的玩家,玩过后,眼里流出怀旧的泪,如果有清早日出,不要让人等的太久,如果以后真有反映我军历史现状的游戏,最好叫《血狮Ⅱ》

谨以此文,纪念《血狮》

熊:战士复员,壮心不已。

我的游戏生涯

祝佳音



我记得第一次接触电子游戏是在小学二年级?大概是吧,那时候的电子游戏还可以公开在橱窗上贴"锻炼反应,提高智力"一类话,而且就真有家长带孩子进去意欲提高智力。以我为证,我就是被带进去提高智力的的。记得好象是单色屏幕,底部有一个小炮台左右移动打天上掉下来的东西,画面程度大概和后来大家都用过的打字训练软件——就是有好多字母从天上掉下来的那个——相当。而当时的我也没有太在乎这个东西,费完了币吵着走人吃冰糕。我想这一定让带我去打算让我智力更上一层楼的爸爸/妈妈伤心。

小学的我大概算个好孩子。从来没进过游戏厅。我现在街霸的白痴水平就是证明。到了三年级。父亲给买了一台可插八位游戏卡的学习机——这个东西也算是中国特色了。这个怪物号称可以编程,可以练打字。我想我家人恐怕就是期待着我每天在电视前面老老实实的编个猜牌一类的程序出来。但是我又让他们失望了。我开始打游戏。记得第一个游戏好象是影子传说,玩着感觉不错。我的家人也被游戏吸引开始在我上学的时候打坦克和俄罗斯方块。在这方面我的姥姥和已过世的太姥可以称得上豪杰。她们经常坐在电脑前面从早上一直到晚上而屏幕上的方块始终保持在六行以下。在这方面我妈妈就显出差距,大概是因为年轻的缘故吧,俄罗斯方块从来不是两位老人的对手,看来还是有点心浮气燥。而我就更差。

任天堂一直伴随着我走完了初中。在任天堂游戏里我感觉最好的是燃烧战车和松鼠大作战。但玩起来不甚明白。后来初中开第二外语为了能看懂游戏机上和不干胶上说的话的意思,还选了日文,可是连五十音都没学完就停课了。现在杨起来还真有点后悔。

那时候我第一次接触了电脑。我的家教家里有一台286,我有时去她家上课就顺便在键盘上按两把。而她也乐得以此为代价威胁我考试打80分能上能下。当时我玩的是F117,一个由16色和大方块组成的游戏,还有一个赛车游戏。也是方块,可是只有4种颜色。

高中的时候世嘉开始大规模流入国内,也流到我身边。当时我家附近开了世嘉机加电视的游戏屋。我开始到那里面去玩,大概是每小时三元吧。当时爱上了SONIC,每天都要练,最后终于成了

SONIC的王者。

记忆犹新的是当时《GAME集中营》的出现,它可以说是真正在中国把游戏升级成了文化。而且带动了一大批诸如《家用电脑与游戏机》(大众软件)等刊物的出现。可惜后来它主攻游戏机方面了。

把话题拉回到我身边,我发现了我家附近开了一个电脑屋,里面有10台386,对电脑的渴望瞬间超出了对游戏机的喜爱,于是开始怀着无比向往的激情冲进去了,一问才知道老板其实也是怀着无向往的激情开起来的。于是我们互助互利,共同成长,走过了1995年。

当时我最喜欢玩的游戏是鬼物魔影二,那种气氛真是很过瘾,还有魔胎,开始是疑惑,后来就边玩边害怕。还有恶魔之蛊,极其恐怖,DOOM一类游戏也有,可是我不经常玩,记得老板当时有3张D版碟叫"雷神合集"里面有上千个小游戏。大概也算是D版先锋了。

有了电脑之后我就整天对着当时的顶级电脑P75。但不是编程,是玩游戏,当时仙剑就出来了,一时间满街都是仙剑画面,晃来晃去的,我当时的SONY4速光驱只用了5分钟就把它从光盘上拷下来了,这让我的朋友们很羡慕。在后来的几个月里,中国的各种电脑刊物上就都谈论着这个游戏,并且把最大的赞扬都给了它,同时,一些玩计算机的朋友见面就问"玩仙剑了吗?"比较熟的就直接问"嘿,凤凰林那儿我怎么过不去了?"一时间火得要死。我也迷仙剑,不过我可能是天性使然,上手就改了,让99级的主角在地图上一番狂走。我也被它感动的流泪,那是在林月如去世的那一幕,可是我没有玩到关头,这件事情一直让我很惶然,因为当时几乎是以"仙剑"论游戏高手的,这个游戏我竟然没有打到头!没有打到头的原因是因为被迷宫彻底卡住了,实在走不过去(后来仔细揣摩也有厌烦的心理)。于是遂冷落之,后面的生死大决战也就没有看上。再过几天也就无所谓了。转而去玩魔兽争霸。

C&C出的时候真是狂喜,每天一局,到晚上1点,破天荒地打到关头,(我玩游戏基本不玩到头,大部分只是30分钟)我表哥来到我家看到C&C就没有走,连战48小时,然后心满意足回家,半个月后自己买了台电脑。

电脑厅也开始尝试连网,用串口线把机器连起来,颇费了一番力气。然后客源滚滚。我自诩高手,结果被速推搞得头晕眼花,死也打不过。现在仍然是红警白痴。还有三国英杰传,当时也热声中。经常看见人在电脑房里咆哮谁把我进度TM删了?

电脑厅开始觉得做生意困难了,DUKE开始出现在连网里,这个我没有落下,勤奋练习,被老板称作:目光如鹰的客人。不过我的成绩无法掩盖老板对这行业未来的担心,终于他收拾收拾走到乡下开游戏厅去了,据说生意还真不错。

然后就是黄金时间的开始,D版开始25一张,但打击也很厉害,只有几家,而且不熟不卖,当时全哈尔滨只有4家卖光盘的地方,新作推出缓慢。如同盒饭里找瘦肉。我当时玩到了十字军,DUST,FIFA97等等。心里对前景充满希望。但有一次看到WC4,6张,每张40,买下玩过一张便没耐心再玩了,2个月后看见原版的230元不免大叹!

97年初我买了一台PS,有点嫌弃电脑了,等到97年中我买了VOODOO,开始嫌弃PS,最后让给我姥姥玩心跳方块去了。

我姥姥也爱上了电脑里的扫雷和纸牌,在扫雷方面我是白痴,不过我会改记录文件,这令我姥姥在很长一段时间里困惑不解。

那时候离现在很近了。现在走在电子市场里,看见一百多家摊床在出售XIAOHU们做的D版光盘和狸猫们做的正版光盘,楼上在卖帝盟和创新的VOODOO2,外面在卖天生玩家做的报纸。一片欣欣向荣。于是很有怀旧情绪的我就不免想起以前的事情,期待血狮,奋战魔兽,苦练三国什么的。那确实是美好的经历。

熊:经过父母悉心的培养,全家人游戏气氛的感染,我们的卡慢多——祝佳音终于成长为一代高手!大家对他的评价,可以说是毁誉参半。无论如何,他的实力不容忽视——说实在的,挺羡慕他的。

圆梦三国

北京 张洪斌

——谨以此文献给和我一样的三国游戏迷和为中国游戏业辛勤工作的朋友们

记得一次偶然的机会,我从一个朋友手里得到了一盘FC机上的三国游戏——《霸王的大陆》,对于只爱玩劲爆Game和生性好动的我来说,战略游戏真是很陌生,听说一玩这种游戏就要牢坐几小时,就更没兴趣。可是由于听说这种战略游戏非常好玩,尤其是三国题材的更是精品多多,让人百玩不套,回味无穷。听到这么多赞美的话,我也禁不住诱惑,怀着好奇心拿来试着玩了玩。哪知一上手便一发不可收拾,说实在的,我自己也不知道这种游戏为什么有这么大魔力。说起战略画面,它没有鲜明的色彩,丰富的背景,所能执行的就那么几项从头到尾都要执行的指令;战斗画面如同下棋,几个小人偶在上面玩骑马打仗;单挑场面也不象格头游戏那样精彩激烈。总而言之,整个游戏呈现给人的就是一套枯燥单调的数据,你所要的就是努力增加自己所拥有的城池数据,给人以无限发挥的余地——一城一将的得失,都主宰着玩者的喜怒哀乐。总而言之,游戏的魅力在于当你运筹帷幄,决胜千里之外的时候,给人一种莫大的成就感,感到"壮志在我胸";同时,回首当年凭着一城半郡"十几个人七八条枪"浴血沙场,最终一统天下,真可谓"创业艰难百战多"。另外,游戏中的经验值概念,使每个将领都能在战斗中不断成长,一个开始平庸无奇的武将,身经百战后,亦会成长为一个出类拔萃的帅才,正所谓"士别三日,当刮目相看","多看,多听,多学习,小兵也能变英雄!"。

就是这款《霸王的大陆》,使我对三国游戏产生了浓厚的兴趣。后来,我又接触了更多的三国游戏——《三国演义》系列,《三国志》系列,还有后来的《三国英雄传》系列……但我觉得最好玩的是《三国志Ⅲ》在这里,外交手段变得非常重要,如果只发扬独立自主,自力更生的精神,忽略了外交的作用,就会陷入孤立无援,四面楚歌的处境,你将寸步难行。所以,你要重视外交,先与几个强国结盟,每到收钱收粮时就向他们请求援助,这样既扩充了自己的实力,又在和平外交的掩护下削弱了对方实力,彼消此长,一举两得。(难怪当今象美国这样的超级大国也到处欠债)。您也许说"来而不往非礼也"——盟国要向你求援怎么办?什么,有求必应?傻子才那么做呢!您要是知恩图报,乐善好施(某语"钱多烧的"),则可以随便拿俩小钱儿,打发走使者,要就拿走,不要送客;也可铁公鸡一毛不拔,对方也拿你没脾气。下次你要向他求援,他还会答应。(某语:什么跟什么呀?!唉,这年头,欠债的是大爷!)当准备出兵攻打别国时,应尽量通过外交与盟国共同攻打。在攻城的战斗

中,自己的主力部队先躲在一边,派探马刺探一下敌方和盟军的情报,对敌国和盟国(将来也会成为敌国)的情况有些了解。攻城的任务就先交给盟国援军吧,你先在一旁坐山观虎斗,如果盟军实力强大,你可不费一兵一卒,攻下城池;若盟军与敌国旗鼓相当,拼个两败俱伤,这时你再向敌城发难,也可轻而易举破城,这正是用了借刀杀人之计,使敌国和盟国实力都受影响,一箭双雕。同样,若盟军遭受攻击,请求支援,也可采用此法,这样,你不但打胜了这场仗,收了谢礼,又提高了士兵的士气。这时,如果盟军只剩一城半郡,兵力很弱,就把他劝了和过来吧。对方一想,自己国弱兵乏,危在旦夕,再撑下去也没什么意思,为了臣民,为了自己,还是做强国之侯好。这不正是以逸待劳,不战屈人之兵吗?再有,如果你要攻打一个邻国,但对方兵多将广,实力很强,又无援军可请,这时,你可采用外交中交换一项。(熊:具体用法本期的"永远的回忆"中提到,就不重复了。)以上就是外交中的三种实用计谋,每一种都会给己方很大的实惠。正所谓"道义放两旁,把利字摆中间。"

如今的三国游戏种类繁多。听说《三国志Ⅶ》就要面世了,这消息令我充满了期待。也许有人说三国游戏早已过时了,而我觉得每一款三国游戏都给人很深的教育意义,它与现实中的一些事相结合,给人以启示。"一场游戏一场梦"虽然它只是一种游戏,但人生如梦,每个人都有自己的梦想,也许这种梦想、抱负在现实暂时还无法实现,但在游戏梦里却能获得成功,当梦醒的时候,面对的将是一片广阔的天空!

有志者,事竟成,破釜沉舟,百二秦关终属楚。

苦心人,天不负,卧薪尝胆,三千越甲可吞吴。

感动

浮躁一词似乎可以用来形容这个时代。情感淡漠了,以至真情的流露有时要以调侃来掩饰。欲望餍足和感官的刺激以及所有表象的东西成为人们追求的对象,发自内心的感动则很难得了。值得欣慰的是感动者在众玩家中不乏其人,至少是这样的。

感动之一——《三国志英杰传》:现在捍仍要佩服其表现张力,虽字节仅4兆多点,但却不能谓之不。正如同几百兆的游戏也未必能称之为大。(够辩证的吧?)我将此游戏打通至少8遍以上,遂成为战棋类游戏高手。我可以在不作弊下使用补给性道具的情况下,最后将刘备的等级提升到99,其他长期跟随作战的武将均达80以上,其时诈死的曹操实在不堪一击。够厉害吧?言归正传谈感动。那是第一次玩到攻占许昌之后,得知黄忠、严颜二位老将由于遭埋伏而身受重伤,危在旦夕……伤感的音乐响起,胜利的喜悦荡然无存。刘备匆忙赶到病塌前。"哦,主公,恭喜……"二位老将吃力地向我道贺。"主公,杀了曹丕吗?""主公,和平盛世……"听着最后的话语,无奈地望着他们溘然而逝,我的眼睛湿润了。中军帐里,武将们去作战前准备,我呆呆地站在那里。"主公,就在此一战了!""我们随着接应!"汉升、严颜突然出现。惊喜!我真的很惊喜!(当初月如不也这样吗!)我疾步走上前去,想要拉住他们的手。倏地,他们又从眼前消失了。幻觉,一个幻觉……

KOEI,KOEI,你这不是拿伤心人开涮吗!好半天我才回过神来,心里空得慌,莫名的感觉潮涌而至,眼泪竟真的掉了下来。这是我游戏生涯中第一次也是仅有的一次落泪。还我老将军!什么鸟许昌,我不要啦!明知道是游戏,仍是情不自禁。一直到入睡前这种感觉都充塞在我胸中。可能这次经历也是造成我玄德情结的原因之一吧,在三国中,当我以新君主的身份出现时,我也总是想办法去收服刘备或是结盟后尽力帮助他,不让别人欺负他。以至《曹操传》我都不愿玩。

感动之二——《Red Alert》:有没有搞错?玩红警也有感动的?实情确是如此,事出意外,并非在下矫情。有一次四个人联红警,正当我埋头造坦克时,不经意点了一下那个向左上角探路的小兵。惊奇的发现他一路狂奔已奇迹般地穿过了敌人两个营盘,只剩下一丝血,仍义无反顾,毫无畏惧地向前面蜂拥而至的敌人冲去,顽强地去完成他的使命。就在那一瞬,我猛然觉得他不再是毫无意义的数字,不再是冰冷的$100,不再是矿物转化用于取胜的工具。他是有血肉有生命的。我想要他活,但我却只能眼睁睁望着他倒在血泊中。胸中有股热流冲过了我的喉节,向颅内涌去。英雄,英雄……我心中喃喃,第一次在游戏中感到战争的残酷与和平的可贵。呆了一阵,我Abort mission。那厢盟友气得哇哇大叫,"临阵脱逃,真够意思,我靠!"不能导他,腹背受敌的滋味想来不会愉快。也不能怪我,以当时的心情,再联下去,可想而知,定然是Mission failed。

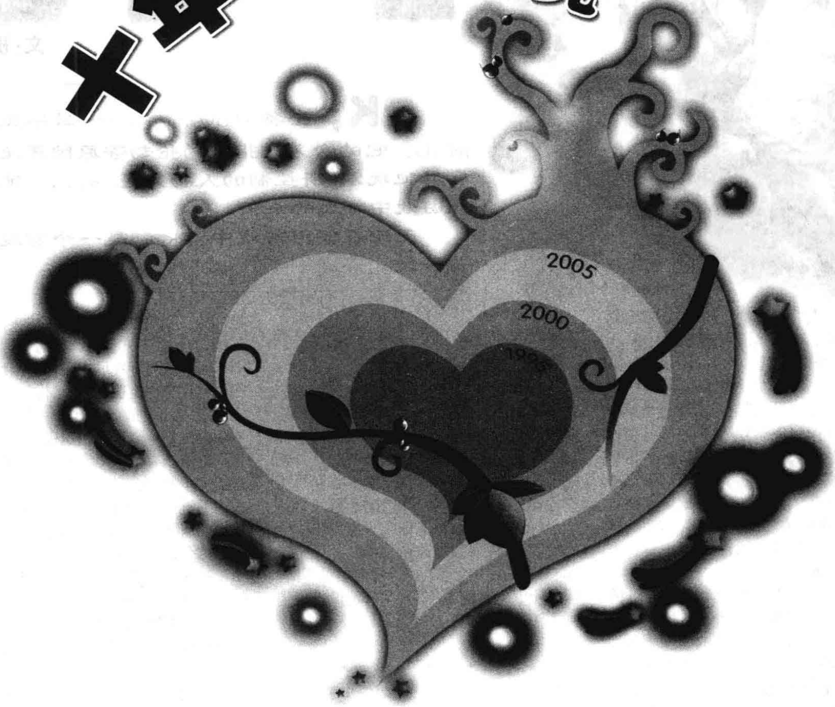
感动之三——《大航海Ⅱ》:我的舰队战胜了扰乱七海,十恶不赦的巴巴里海盗,抵达港口,在酒吧里边饮酒边同酒吧女郎聊天。问她喜欢什么,"嘻嘻,保……密……"啃,小妮子,本船长送你礼物,瞧你怎么说。刚抢到手的战利品红宝石小箱和孔雀石小箱被那家伙老实不客气的收下了。现在为本爵爷打听一下西班牙舰队的消息吧,我满有把握的请她帮忙。"不行,我正在忙着!"你……你够黑……我差点没背过气去,明白了一件事——遇到海盗祖宗贼老妈了!我暗自下定决心,对酒巴女"狼"再也不拔一毛了。后来在里斯本遇到了没有别的喜好只是喜欢与我谈天愿意无偿为我打探情报并将芳龄只告诉我一个人的好姑娘路琪亚(今天依然记得她的名字),我好感动,心里暖乎乎的。一边嘴里念着这样的女孩我喜欢,一边将积攒下来的10多件财宝和服饰一古脑都给了她。于是扑天盖地的脸不暇接的……嘿嘿嘿,我脸都红了。从此后总督交办的任务也被我抛在一边,只是到处寻找海盗船,有时也找找西班牙商船队的麻烦,抢到财宝后我就往里斯本跑……总督算老几,怎比得上我的路琪亚!不管任务,按照自己喜欢的方式率性而为,无视权贵,快意恩仇,好不痛快!

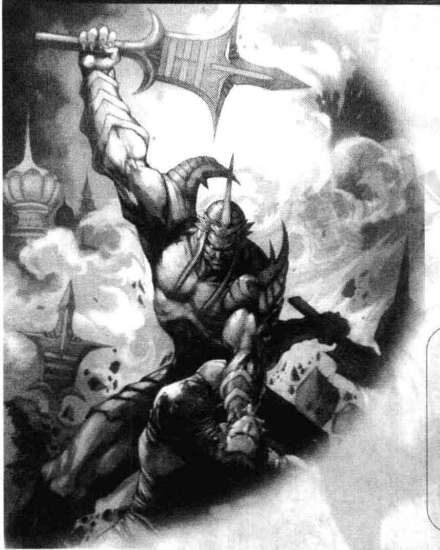
这只是印象很深的游戏情节。其实真正使我感动的是最初玩这款游戏的由起。还得先从一种叫做Cshow以及与大航海同名为Sea的看图软件说起。有一段时间我喜欢在游戏之余看一些图片,其中包括那种颇为不堪的。某天中午,当 的眼睛在显示器前睁大的时候,我的耳膜同时受到了脚步声的刺激。我的老师,特许我一个人到学校某编辑部玩电脑的老师,她就站在我身后!!那时的机子大都没装Windows,不会一下子切换到别的画面。再加上很突然,我整个人都傻了,没做出任何反应。"非礼勿视!"声音穿入我的心脏。我难堪,我惭愧。我楞了大概有二分钟,再回头,老师已不见了。那天下午和晚上我都不知怎么过的。第二天,老师送给我两张盘,没说什么话。ARJ解压,运行,我开始了航海生涯。伴着内心的潮涌,我一边周游世界,一边反思自己。事情过去很长时间了,我一直记着她的话而有所不为。虽然有人对此颇不以为然,但我很在意。在这里由衷地向她说声谢谢,尽管她不大可能看到这些文字。

最后,愿天下的玩家永葆真情,身心充满阳光。面对纷杂的电脑世界,有自己正确的取舍,如此以及人生。

河北:新君主1

十年·游戏小说





PK

文:祝佳音

PK,全称 Player Killer,最早见于 MUD,它的含义是指因为抢劫等原因恶意杀害其他玩家(所控制的人物角色)的人。他们是游戏中冷血的杀手。

无论在任何游戏中,PK 都是一个邪恶的符号民。

当我连入"世纪"的时候,一切都是崭新而陌生的,店面里没有拥挤的人群,街上也没有喧嚣的车马。

我是一个新手,别人也都是新手。

是啊,当里"世纪"这个游戏还是第一次在中国开设服务器分站,那时候甚至市面上没有"世纪"的光盘,但是"世纪"这个令所有人疯狂不已的名字确让我们躁动,于是一些狂热的玩家们就争相从网络上下载高达 330M 左右的"世纪"客房端程序。然后鱼贯连入时常死机而且 bug 连连的"世纪"中国站。

依照我的网络速度,想下载 330M 的东西是根本不可能的事情,但是比较幸运,我的一个朋友在"世纪"的中国服务站工作,所以我搞到了一张"世纪"的测试光盘,也挤在第一拨之内连入了这个游戏。

我就是在那个时候进入"世纪"的。

我的职业是一名战士,我梦想成为英雄用长剑刺穿敌人的身体。

选择完人物发型属性之后我按下了"Begin"随着一阵优美音乐,美丽的 Britannia 大陆逐渐出现在我的面前。

* * * * *

1999 年 6 月 29 日,所有世纪玩家应该牢牢记住的日子。在北美和欧洲的世纪服务器运行 1 年之后,"世纪"中国服务器首次开通。和所有的新东西一样,新开通的世纪充满了各种各样连续不断而且千奇百怪的毛病,实际上,在这个游戏最开始运行的一周内,服务器几乎有三公之一的时间是在当机,就连剩下的时间里也是 bug 连连,丢失玩家数据的现象屡见不鲜。但是玩家们丝毫不在乎这些,他们就象得到了新东西的小孩一样,极其投入。

* * * * *

许多玩家刚一进入游戏的时候心旷神怡但又不知所措,我也是一样,虽然我已经在这时转了 1 天,但是当我伴随着一缕白色的烟雾又回到不列颠城的时候,心中的激动还是难以形容。

按照网站的指示曾经查看过自己的背包,里面有一把锤子和一些钱,还有一把锄头。我清楚我应该靠采矿来赚钱和练级,但是我不知道什么地方能够采到矿石。于是我只好在城市里溜达。城市里四处可见来往巡逻的卫兵,他们身着重甲走来走去,不列颠城是整个大陆的首都,不列颠王的王宫也设在这里。

路两边有一些贩卖各种东西的屋子,有卖房子的,有卖兵器的,有卖家具的,给人的感觉很好,可惜我只有 100 元钱,而且对于如何赚钱还是茫然不知。不过我不担心这个,我总会找到地方的。

初来的新奇促使我转遍了整个不列颠城,我开始对城市的地形有了一个大致的了解,和游戏公司的宣传吹棒相比,这个首都略微逊色,但是这已经令我惊喜不已。

我漫无目的的走着,突然从我身后跑过来一个穿着蓝色衣服的人。他跑到我面前站定,和我打了声招呼:

"hi"!

"hi"我键入,第一次在 MUD 里看到这种直接的交流方式,我的心激动不已,好象一个盼望许久的梦想已经实现了一样。

“请问我应该到什么地方去采矿？”我键入中文。

“采矿吗？你是铁匠？”他问。

我把他的状态视窗打开，一个精神饱满的年轻人出现在屏幕上，他留着金色的披肩长发，脸上露出友善的微笑。

从状态视窗上我看到他叫Vides，职业是战士，呵呵，和我一样的职业呢。我马上就对这个人产生了好感。

“是啊，我是，但是我不知道在哪里可以采矿……”

“矿山是吧？我来告诉你，跟我走！”

他回头就开始奔跑，我紧紧跟在他的后面。我很兴奋，为这种无私帮助的感情，也为世纪里美好的风气。

我跟着他左拐右拐之后来到一座小桥的旁边，他停下来对我说：“看，过桥一直往前走就是了，你双击锄头就可以采矿，然后回来练钱就OK了。抱歉，我先走了，我要去练功。”

说完话他向我行了个礼，然后就跑开了，我的人物头上闪动着一个THANX，但是我估计他已经看不见了。

★ ★ ★ ★ ★

在“世纪”运行初期，刚刚接触新游戏的玩家们是十分谨慎的，他们在做任何一件事情之前都要仔细考虑，惟恐有失，因为他们知道这个游戏不可能Save，也不可能Loud。

实际上，他们是在探索“世纪”这个游戏的运行方式和实用规则。众所周知，一个有经验的玩家可以从一个游戏中寻找出达到目的的最简便最省力的办法，而这些方法通常都是属于投机取巧的性质的。这种最简便的方法称之为“捷径”。通常，玩家们在寻找捷径时期抽不出精力去注意别的事情，一般来说，大家称这种时期为：探索期。

相对于游戏公司来说，探索期也有利于他们的工作，尤其是就这种大型的网络多人RPC而言，无论是玩家和公司都需要有一个接受，适应和积累经验的过程，这个过程是十分重要的。

“世纪”的探索期本来可以，也应该更长，但是游戏公司忽略了一点，那就是测试版的发放对象都是资深玩家，这些有着深厚经验的玩家们寻找捷径的能力绝非一般人可比。他们迅速地找出了游戏中的捷径。同时由于网络的便利性使得玩家之间的相互交流变得十分容易。于是，几乎是在游戏运行的同时，一些游戏的捷径就开始广泛流传了。当玩家们开始熟练使用这些捷径的时候，实际上已经等于宣告这个游戏的探索期结束了。

★ ★ ★ ★ ★

我一下一下的采着矿。和游戏服务器网站上所说的一样，因为技能属性过低，在游戏初期人物几乎采不到什么东西，但是技能属性可以随着使用次数而增加。我已经采了两个小时，身边的矿也有100多单位了。

我拿着矿石向城里走去，我要找一个铁匠铺，指南上说我应该把我的矿石打成盔甲再转手出售。这样会赚很多钱的。

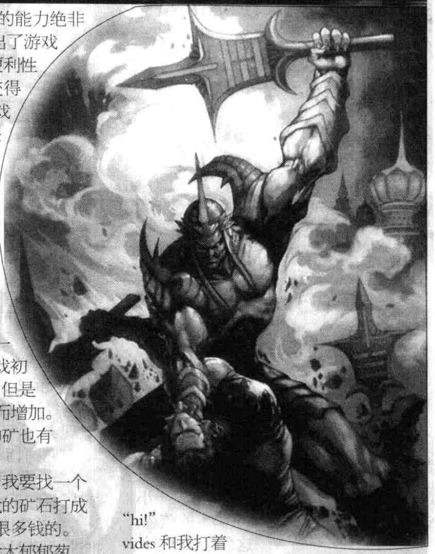
我顺着大路跑，身边的树木郁郁葱葱，四周一片绿色，草地上间或开着几朵野花，呵呵，这种感觉真好。

我看到前方有一个屋子，外面摆着一具火炉，那大概就是铁匠铺吧。我仔细的辨别着门口的牌子，的确不差，于是我跑了进去，开始打铁。

我很佩服“世纪”的制作者，他们把整个游戏的平衡性掌握得十分恰当，把一切工序简化但又保留其精髓。拿打铁来说，我先要把矿石投井火炉中得到铁块，然后需要用锤子把铁块打制成铁器。现在我就是在进行着这种劳作。

这工作十分枯燥，而且因为我的技能数值不高，成功率也很低。不过因为新奇的驱使我还是饶有兴趣地一下一下的敲打着锤下的铁块，敲打的同时我的心中对未来充满向往。我在幻想一个美好的未来，比如我在“世纪”里成为一个英雄，被人们景仰和尊敬什么的。

在我清脆的打铁声和美妙的憧憬中我隐约听到楼上传来阵阵声音，这声音听起来好象是什么东西敲击木头发出来的。我于是抛下手中的锄头走上楼去看看仔细。



“hi!”vides和我打着招呼。

“是你啊……”我打上一个笑脸。

”是啊，我练功呢……”Vides转向我，“你干什么呢？”

“我在赚钱啊。”我扬扬手中的铁块。

“打铁？”

“对!”

“KAO……”vides发出了一个感叹词，“靠打铁赚钱经验值太麻烦了，钱也赚得不多，还不如你直接练练剑法去打怪物呢。你的职业是什么？”

“武士。”我呆呆地站在vides面前回答。

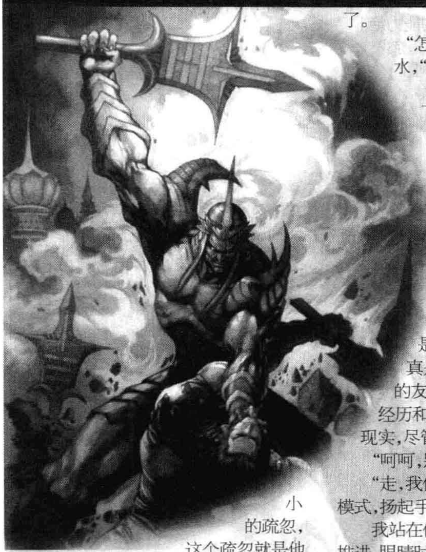
“太好了，我是弓箭手，我们一起去怎么样？”vides兴奋地拍着我的肩膀。

“好啊好啊。”我也几乎是不假思索地打上了一个笑脸。

于是，在进入“世纪”之后的3个小时，我和vides结伴而行，到地下城去杀怪物了。

★ ★ ★ ★ ★

应该承认，“世纪”的创建者有一个小



小的疏忽，这个疏忽就是他把“世纪”里的用于供玩家升级长经验的怪物设定得有些少，在“世纪”测试阶段，整个 Britannia 大陆上的怪物数目不超过 10 个。

* * * * *

我兴起盾牌在前面防备着，vides 在后面举弓准备。

我喜欢这种感觉，和人配合的感觉是一种很奇妙的乐趣，它使你时刻牵挂着别人，也清楚别人在关心你 —— 这是一种踏实的感觉。

屏幕上出现一行红色字符…那是战斗提示，同时我看到一个僵尸出现在面前。

我举盾前冲，用盾牌抵挡住僵尸劈下的一剑，它的劲还真大，我的手有点发麻了。

vides 在后面开始射箭，僵尸怒吼着想冲到 vides 的面前，但是我一直用盾牌挡着它，它无法冲破我这一关。同时我也在不停的向对手进攻。僵尸的血逐渐下降，终于在一声充满幽怨的吼叫之后颓然倒地了。

“怎么样？”vides 递给我一瓶药水，“我怪物还真难打。”

“hehe……”我仰头把药水喝下去，原本红色的状态指示栏逐渐变为兰色。这代表着我的身体条件已经恢复到正常的水准。

“你在后面放箭，我在前面拖住它。自然我的危险要大一点。”我抱怨着。

一般来说我是不会对一个陌生的人使用的种语气的。但是我已经把 vides 看成是我的亲密伙伴了，人的感觉真是奇怪，都说经历了战争洗礼的友情是最坚固的，现在我深深的经历和意识到了这一点，尽管这不是现实，尽管这是在游戏中。

“呵呵，别这么抱怨嘛。”他笑笑。

“走，我们接着走!”vides 切换到战斗模式，扬起手中的弓向我示意。

我站在他的面前举着盾牌向前慢慢推进，眼睛时刻注意着可能出现的敌人。但是 —— 我们在转了一圈之后，发现已经没有任何的怪物了，他们已经都被我们杀死了。

“sigh!”vides 把弓收起，“怎么只有这么点怪物？”

“不知道。”我也觉得十分无趣。“11 点了，我该下去睡觉了。”

“哦？我就走了？”vides 的回答马上就打了出来。

“是啊，我要睡觉啊，你不下？”

“hehe，我是 LSP 的管理人员，每天都挂在网上的。”我似乎听到了他轻轻的笑声。

“好吧……”我操纵屏幕上的小人原地转了一圈，“我先下去了。”

“OK，再见了。”vides 向我笑笑回过头去。

“等等，你有 ICQ 吗？”我突然想起了什么。“下次我上来的时候联系。”

“……23214353。”他打出来。

“OK，再见了。”

我看了一眼屏幕上的景色，然后按下了 LOC　OUT。

屋子里陷入黑暗。我坐在电脑前看着已经关掉的电脑，平静一下兴奋的心情。

呆了一会儿，我就上床睡觉去了。半梦半醒之际我一直在构想自己成为一个英雄，象各种电影里一样把宝剑插入敌人的胸膛。

然后我就睡着了。

* * * * *

应该承认，在“世纪”运行的初期，所有玩家的水平是十分相近的，因为他们都站在一条起跑线上。谁也不比谁强多少。

但在这个游戏运行了两天之后，玩家之间的差距就开始显露，单纯从游戏时间上来讲，一批条件便利可以整天挂在网上玩“世纪”的玩家们由于有充分的时间可以在“世纪”里游荡，所以水平突飞猛进，进展神速，而另一些自费上网或者很少进入游戏的玩家则被落在了后面，而且随着时间的推移，这种差距愈发明显。

差距出现了，随之，为扩大或者缩小差距的努力也出现了。

* * * * *

我是第二天的晚上进入“世纪”的，我承认我在这一天里都寝食无味的等待着晚上的半费时间到来。进入游戏之后我发现我就站在昨天退出的地方。我茫然四处走动，不知该去向何方。突然我想起了我有 vides 的 ICQ，于是我把他添加上，并呼叫他。

“你在哪里？”过了一会，他回话。

“昨天的地方。”我回答。

“等着。”他说。

我在原地站定，屏幕上的小人不时作出一些预设的动作来表示制作公司的煞费苦心。我看着包里的一把 viking 剑发呆。

突然我耳边传来一声啸叫，刹那间我看到一个银甲武士右手持弩箭左手持盾牌骑着一匹黑马急冲到我的面前，他的速度是如此之流畅和迅速，而画面上他的形象又是如此威武和真实，以至于我一时间没有回过神来。

“hi”他和我打招呼，右手把头盔上的护眼部分抬起。

"vides!"我惊叫,"你怎么这么酷了? "

"hoho......"他笑着说,"我也给你准备了一匹。"

他招招手,一匹白马从画面一侧缓缓走出。

"给你。"vides 说。

我想我应该道谢吧,但是我好象没有,因为我太兴奋了,当我翻身跃上马背的时候,觉得自己高大了许多,我轻提缰绳,跨下的马有节奏地小步奔跑。我回过头去,看到正在向我微笑的 vides。

"我的训兽技能已经达到 70.5 了,"vides 很得意的说,"已经可以召唤熊来助战了......"

"盔甲呢? "我问。

"杀怪物得来的啊,走,今天给你搞一套去......"

vides 一提缰绳,他的黑马长嘶一声转头飞奔,我也赶忙跟在后面。

有了马的感觉确实不一样......单从速度上来说就要比步行快得多......我感觉树叶和草地从我身飞快掠过,屏幕的卷动速度甚至令我有点目不暇接。

黝黑的洞口向我们逼近,vides 勒住了马。

"把我的盔甲穿上。"他把自己的护甲递给我,"还是你在前面,吸引敌人。"

我接过护甲开始安全穿戴。

"喂,你知道吗? 昨天我遇见不列颠王了。"趁我穿盔甲的时候 vides 突然说。"他穿着一件红色的衣服,骑着白马,从一团火里走出来。"

"你跟他就了什么? "我把头戴在头上,还真挺沉的。

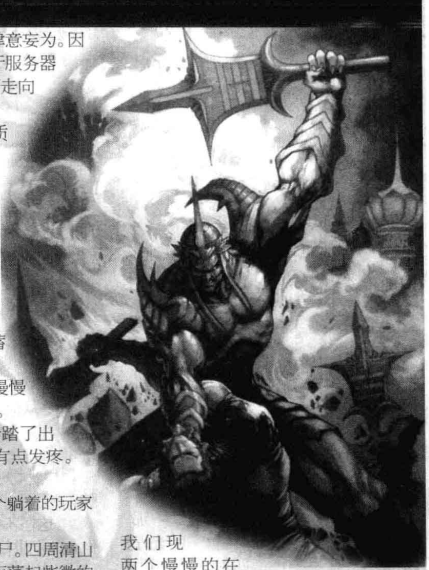
"没时间和他说话,他又消失了......"vides 停了一会说,"走,我们进去吧。"

* * * * *

在"世纪"运行的前一周时间里,化名为不列颠王的服务器架设者沉浸在对系统的修改和调试中,几乎没有时间亲自进入"世纪"的服务器观察和统帅他一手创造的世界和臣民。

不得不说这实在是一个错误,众所周知,任何组织如果没有一个有绝对权威的个人或者团体掌握权利就会效率低下,乱套甚至完全崩溃。"世纪"也是一样。在开始的一周,玩家们几乎可以、肆意妄为。因为他们的不列颠王正在埋头于服务器的调试中,无暇管理这个逐渐走向混乱的社会。

实际上,大多数人的素质都并不是很高,他们并不能自觉的遵守规范 -- 如果这个规范仅仅是从道义上来规定的。在游戏他们是这样,在现实中他们也是这样。



* * * * *

我在前面慢慢地走着,蓄势待发。vides 在后面跟进。

黑暗的巷道从我的身边慢慢掠过,前面的光亮越来越明显。

我把盾牌挺在面前,一步踏了出去, 明亮的光线刺得我眼睛有点发疼。然后......我愣住了。

面前没有怪物, 而是两个躺着的玩家尸体.

我不环顾了一周,没有僵尸。四周清山绿水颇为优美, 微风吹过水面荡起些微的涟漪, 天空中白云缓缓飘过, 一片春意盎然。

vides 拍马前进,走到那两句尸体的旁边,下马低头仔细的检视着。

"看吧,是 PK......"vides 用重弩的尖端把尸体翻过来,用弩尖指着尸体身上。

"是箭伤," 他说,"怪物没有用弓箭的, 你看看包袱里的东西是不是都没有了? "

我翻翻那人的包,果然空空如也。

"这些 PK,丧尽天良,如果被我看到了,看一个杀一个! "Vides 恨恨地说。

我只有看着他笑笑, 心里却有点害怕, 我第一次看到他这种愤怒的神情,他往日的温和笑容仿佛刹那间消失了。我突然觉得有一点陌生,觉得我并不是真正了解他这个有。

"喂,你怎么这种大的火气啊? "我慢慢的犹豫的打出字来。

"火气? 这能叫火气? 这些人用邪招! 就该杀! "

"呵呵。"我打出这两个字来。

"走吧。"他收起准备掉头离开,我也跟了上去。

我们现
两个慢慢的在
路上走着, 不停的谈论一些闲谈逸事,比如某某被龙杀了,某某采了 2000 单位的矿石之后服务器 DOWN 了一类的话。前方走过来一个身穿装甲的武士,Vides 向他打招呼。

"别去了,没有怪物了。"

"哦,谢谢。"武士友好的向我们鞠了一躬,然后继续往前走。

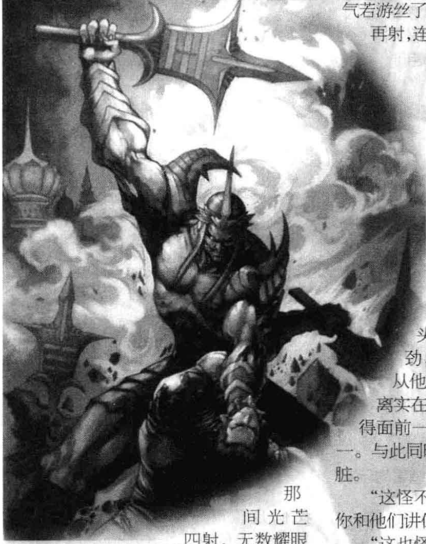
"这个人真奇怪,"vides 说,"都告诉他没有怪物了......"

刹那间我们都感觉到了什么,两个人一同回头,在我回头的同时正好看到一个魔法球向我飞来, 电脑前的我大叫了一声。

魔法准确的击中了我,我的生命损失了五分之一,我下马手忙脚乱的从背包里取出盾牌和剑,一个侧步用盾牌护住了我和 vides。

对面的武士站立着不动,这让见惯了张牙舞爪的怪物的我觉得有些诧异,就在此时,一个光球又从他平伸的双手中放射出来。

光球结结实实地打在我的盾牌上,刹



那间光芒四射，无数耀眼的小火花飞溅到四方，我从盾牌后面探出一点头，紧张的注视着面前的对手，毕竟和人作战我还是第一回。

“上！Commando，他在积攒魔法！”vides 在我身后大喊，我听到此话不容迟疑便一跃而上，vides 在我身后发射出的箭和我的剑几乎是同时落到了对手的身上。

说实话，这个家伙可能看错了人，我们两个人的战斗能力点数现在都在“世纪”的前十名之内，加上优秀的战术应用和配合，不要说只有一个对手，就是三个对手也比较有把握。

果然那个家伙懵了，他大概以为遇到的只是两个采矿回来的人吧，傻子，我们刚刚都告诉他没有怪物，这说明我去打怪物了啊。

他开始想逃跑，但是我紧紧的缠住他，使他无法走脱，他无法发射魔法，因为魔法作为远程攻击是需要一定的蓄积时间的，但是我们总能够在他积攒足够的魔法能量之前击中他。实际上魔法师近战的结果就是残死亡，他现在就面临着这个结果。

三剑之后我停住了手，那家伙已经是气若游丝了。我看到 vides 已经张弓准备再射，连忙喊了一声“STOP”。

“嗯？”vides 疑惑的问我。

“算了！”我说。

我并不喜欢在这里杀真人，或许是我太投入？我几乎没有想过去如何杀一个由真人扮演的人物，当然我知道这种事情迟早会发生，但是我觉得还是晚一点更好。

魔法师看看我们，没有说话，挣扎着从地上站起来。

“你是 PK？呵呵。”我问。

他看了我一会，然后低下头，我开始觉得事情有点不对劲，正在虑间，只见一个火球又从他的手中飞出迎面打来。因为距离实在太近，我根本无法躲避。我觉得面前一片金色，血瞬间下去三分之一。与此同时 vides 的箭射出正中他的心脏。

“这怪不得我啊……”vides 说，“这些人你和他们讲仁义是没有用的。”

“这也怪不得我……”我慢慢地对那人的尸体自言自语。

“这些人渣……”vides 咬牙切齿的说，“走吧。”

然后他回过头问站在尸体前的我，“怎么还不走？你想拣他的东西？”

“不是。”我回答。然后把剑收起离开。

★ ★ ★ ★ ★

一些人认为，很多人最初的 PK 行为应该只是一种尝试，一种更多是出于好奇的尝试，应该说不会有很多人在进入“世纪”的时候就决定他们要当一名孤独的离群索居的 PK。但是当他们过一次 PK 之后，他们就很难收住手，因为他们不能抵御 PK 行为的快速致富，也不能掩盖他们头上的灰色名字。

★ ★ ★ ★ ★

“你看到了？这些人就是这样！你不杀他们，他们就要杀你的。”vides 对我说。

我只好苦笑着反驳：“别这样，这不过是个游戏嘛……”

“游戏？那游戏中杀人就可以了？”

“这不是杀人啊……”我莫名其妙。

“这就是杀人！”他马上反驳。

我没说话。

“你打算去哪里？”过了一会我问。

“去城外看看有没有 PK。”vides 说。

“你怎么能判断出来？”我问。

“PK 的头上名字是灰色的。”他说，“我从主页上看到的。”

“你的名字也是灰色的啊……”我看着他的状态栏。

“哦……”他沉吟了一下，“大概是对玩家有攻击行为的人名字都会变吧。”

“那你怎么辨识啊？”

“总有办法吧，你和不和我去？”

“嗯，想，但我要去修盔甲。。”我慢慢地说。

实际上我并不想去，但是他要我去我也不好阻拦，这毕竟是一个人的自主选择嘛……再说当大侠也不错，虽然我不想当。

“那好，我先走了。”他双腿一夹，然后他和他的黑马就绝尘而去。我看看他的背影消失然后就慢慢地骑马独自往回走。我的神经在经历了高度兴奋之后突然松弛下来，我突然觉得没什么意思。

于是我下线，睡觉去了。

★ ★ ★ ★ ★

后来当人们评论起那次“世纪”上最大的 PK 狂潮的时候，出现了很多不同的意见，但是多人都同意，有三个主要前提直接导致了这次惨剧的产生。

首先是“世纪”服务器设定存在问题。实际上工“世纪”应该有一套完整而细致的法律，比如不允许在城镇里 PK 等等。理论上，如果谁在城镇里杀人，那么闻讯而来的了卫兵就会轻而易举地结果他的生命。但是在测试期的，城里却缺少捍卫法律的捍卫者－－士兵，众所周知，在世纪里的士兵是电脑扮演的 NPC，而因为服务器设定的缘故，不列颠城里的士兵们根本一点用都没有。即使有人在他旁边被 PK，士兵也只会傻乎乎地走过去而不会加以理会。这直接导致了 PK 者可以在任何地方杀人而不受惩罚。

其次是野外设定的怪物太少，打算练级的玩家在无怪物可打的情况下自然想

到了人。然后他们会发现杀人得到的好处要比杀怪物得到的好处大得多，玩家身上有各种物品，丰富的钱，杀掉他之后这一切都属于你了，而且杀人得到的经验值也更多……这些听上去十分划算。

最后，是不列颠王疏于管理，作为整个 Britannia 大陆上的君主，他并没有及时发现这些总问题，以至于整个 Britain 城内血流成河。就是亡羊补牢，他补得也晚了点。

★ ★ ★ ★ ★

经历了一天的当时觉得挺紧张后回忆起又说不出到底干了什么的忙碌之后，我又连上了“世纪”。我降生在昨天离线的地方，城外的草原上。我的马依然在我的身下，身边仍然是红花绿草。

只不过天已经黑下来了，而且还有一点雪花飘下。

我慢慢地往城里走着，心中正在打算今天的行程……

“嗯，一会儿找到 vides，和他一起去杀怪物，然后我要练习一下魔法和灵巧属性……”

不列颠城已经隐约可见，在黝黑的暗夜之中巨大的城墙就象是黑色的巨兽静静在蹲伏着望着我。我突然感觉一向很准。

★ ★ ★ ★ ★

199 年 7 月 2 日，“世纪” 运行的第四天，混乱开始产生了。

如果从现在的眼看来，这次血腥的混乱的起因和经过非常清晰的。可是当时在整个“世纪”中却没有一人能超脱事外用冷静的眼光看待整个事件。或许是当局者迷的缘故吧，他们无一例外的被卷了进去。

最初的“世纪”玩家里有三个最主要的 PK 者，他们的名字是 dabster,badday 和 gold。

dabster 应该是“世纪”中最先开始 PK 行为的人。他登录的职业是一个战士，dabster 的资料已经无案可查了。我们唯一知道的是，他在 7 月 1 日晚上在不列颠城外的草原上 PK 了一个手无寸铁的采矿者，这应该是他的第一次 PK 行为。

而最先在不列颠城内 PK 的人是一个叫 badday 的游戏者，他在 7 月 2 日的凌晨 2 点左右在不列颠城的裁缝店外面用弓箭杀死了一们刚卖完衣服的裁缝。

至今我们不知道这两个人在“世纪”以外的面目是什么样的，我们也同样不知道他们是如何联系到一起的。唯一可以肯定的是他们在“世纪”里见面，并且组成了一个类似天同盟的组织，在此之后 badday 把他的朋友 gold 也介绍给 dabster。三个人开始在城市里大肆杀戮。

通过查询当时“世纪”服务器的登录信息发现，这三个人每天的登录游戏时间都在 10 个小时以上。这说明他们的战术实力已经远远居于一般玩家之上。

从 1999 年 7 月 2 日中午开始，这三个人就开始在不列颠城里展开大屠杀。他们有着明确的分配原则和战术思想，所以杀戮进行得十分干净迅速。他们在不到 10 小时的时间内连续杀害了 40 多名玩家近 150 次，掠走 10000 多单位的金子和不计其数的物品。一时间不列颠城里满街都游荡着身穿白色衣服的鬼魂。然而，这还只是开始。

★ ★ ★ ★ ★

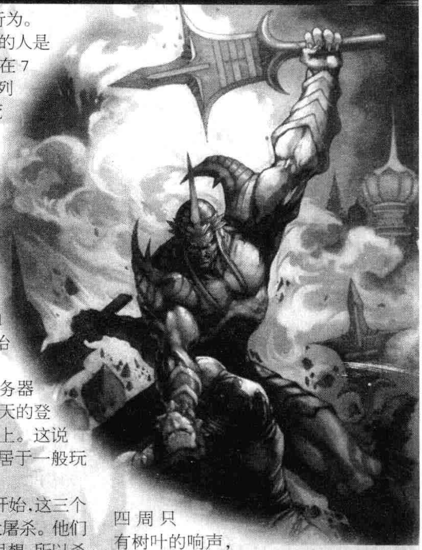
我迈进城门，刹那间被眼前的情景惊呆了。

在我面前的石头小路上，横七竖八地躺着几具尸体，他们的身上无一例外地杀满箭伤，剑痕和魔法的烧灼痕迹。死去的人们一个个面目扭曲狰狞，肌肉僵硬。

我马上把已经解下的盾牌持在手里，右手拔出长剑，慢慢向前走去。

我些尸体暴露在一家酒店门前的灯光下，温馨的灯光和狰狞的面孔形成了巨大的反差。风吹过道路两边的树，树叶哗哗作响，我突然觉得身后有人！我一个回转，摆出作战姿势，用盾牌护住身体，可手高高把剑举起……

但是，一个人都没有。



四周只有树叶的响声，

我甚至可以感觉到呼啸的冷风从我面前掠过，一片黑暗，四周的夜幕好象要伺机向我扑来。

我慢慢回转身，用剑挑开他们的背包……果然，什么也没有。

我感到了莫名的恐怖，看情况这几个人都并不是在毫无防备的情况下被杀的，从武器上看，肯定有不止一个人对他们进行了攻击……是 PK 吗？他们为什么不叫卫兵？

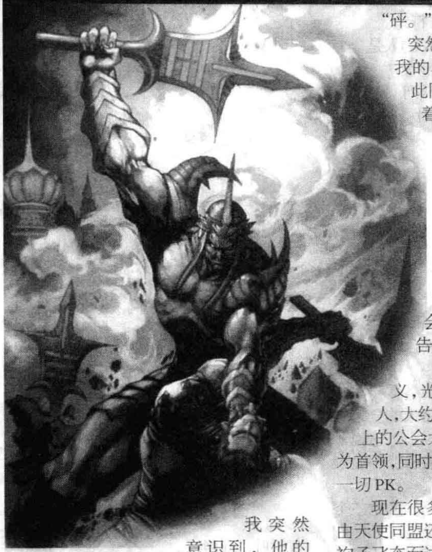
我迟疑了一会，上马向前走去。心中充满疑惑。

而接下来看到的景象更让我惊骇。

路边到处都有尸体，他们无一例外被多种攻击手段击中。而街道上随处可见身穿白色衣服的轻生者。城市里不再有喧嚣，轻语优美的竖琴的声音，取而代之的是一片死寂。

白色衣服的人们快速走过，他们的脸被袍子蒙住，什么都看不见，但我相信脸上的表情一定是冰冷僵硬的，就象他们行走姿势一样。

“COMMANDO，你到世纪里了？”我的 ICQ 突然弹出窗口，是 vides。



我突然意识到，他的ICQ一直是隐藏状态，所以我们两个谁都无法在ICQ上看见对方，他是看到服务器上我登录的信息才知道我上来的。

"你在上面！"我高兴在叫。

在世纪里，我已经把vides看成是我的兄长，至少有他在，我就觉得安全。我也不知道自己为什么会如此信任，或者说是依赖这样一个刚认识的人。是因为害怕孤单，还是因为别的？或者是在现在的乱世中我觉得自身很危险很弱小而想找一个同伴？

"KAO，我一天有16个小时在这里。"他回话。

"城里怎么了？"我问。

"别说了，快到墓地来，我们要组织反PK大会！"vides的话语很简短，但是在我看来却很有力。

"OK！"我回答。

墓地在城南，那里曾经是怪物横行的地方，现在看来那里变成最安全的地方了。

我把剑靠在肩上，准备到墓地去……突然我觉得有一点不对劲。

究竟是什么地方呢？

"砰。"

突然一颗火球击中了我的后背，我的马疯狂地直立嘶叫起来，与此同时我猛然回头看到一个穿着银甲的人出现在我的后面。

我快速开启状态视窗，查看我的血现在剩下金多少，然后按了下去。

* * * * *

在7月2日晚10点，"世纪"中国的第一个公会－－自由天使同盟正式宣告成立。

自由天使同盟的信条是"正义，光明，勇气"。初期成员有18人，大约是15男3女。在7月2日晚上的公会大会中，全体团员推选vides为首领，同时确定了同盟的任务－－铲除一切PK。

现在很多"世纪"里的老玩家谈起自由天使同盟还记忆犹新，他们穿着蓝色的袍子飞奔而过，马蹄踏在石头路上发出清脆的声音。而vides是全身黑袍，骑着一匹黑马。同盟很快控制了杀戮局势，而vides在所有"世纪"居民中博得了很高威望－－他的威望甚至要超过不列颠王。

在自由天使同盟创建的同时，另一个非正规工会组织也建立了，这个公会自称是"DKDARK　KILLER"。由于这个组织并未注册，所以详细情况一概不知。现在分析，这个组织大约有10人左右。信条则是－－PK一切。他们每PK一个玩家，都要把玩家包内的所有东西都拿走，然后放上一本写着"DK"字样的书，这是一种公开示威的作法。

就这样，"世纪"中实际上已经形成了两大阵营－－同盟和DK，双方都想消灭对方。不列颠城就成了战场的主要地点。一时间几乎所有"世纪"中的玩家都成了战士，而那些想安安稳稳赚钱的人基本无法立足。

身为天神的不列颠王对此毫不知情，实际上就是他知情也没有什么办法。更何况他正在服务器前抓狂－－和前几天一样。

用血雨醒风来形容当时的不列颠城毫不为过，玩家们几乎每走两步就可以看到一个死尸，每走10步就会发生一场战斗，当然结果是又增加了一具尸体－－你的其他人的。

在其后的2天内，两个组织发生了无数次小规模的碰撞。战争由单对演化成多对多，但是真正的决战是地7月4日傍晚，城外的墓地中。

* * * * *

我慢慢地用鼠标拉滚动条，看看有什么新闻。

在同盟成立的2天里，我和vides两个人转战四方。本来我们可以带一些人的，但是他说只有我配合最顺手。

我也是这样想。和他配合我有一种稳定感和自信力。一两天里我们已经消灭了100多人次的PK，在同盟中名列榜首。

但是我真的觉得有点累了，好象是激情不在的那种感觉，我真的十分怀念以前的不列颠城里那轻轻刮过的海风，幽暗温暖的路灯和若隐若现的酒吧喧嚣和歌声，我怀念穿着衬衫和长裤轻松自在的在街上漫步，和每一个见到的人打招呼说hi。但是现在我只能举着涂有同盟标志的盾牌，踏着血迹，拨开尸体，慢慢地突进－－尽管道路还是原来的道路。

所以我暂时不想进去。

"同盟公告，发现DK组织在墓地举行集会，所有人员马上到城南出口集合。"我的ICQ上突然传来这样一句话。

我看看ICQ，然后登录世纪，策马奔到了南门。已经有十几个人在那里了，他们谁也不说话，只是默默地检视着自己的武器和盾牌，一个同盟里的铁匠在修理各种损坏的武器和护具。

我们靠一种特殊的蓝色互相辨认，这种蓝色是同盟特意调配的，我们的盾牌上都涂上了这种蓝色，而领袖的蓝色盾牌上涂着一只飞翔的狮子。

他们看到我纷纷行礼，我还礼。

"怎么了？"我问。

"我们的人发现DK全体在墓地开会，vides打算今天晚上就总攻。"一个人对我说。

我左右四顾，没有vides。

"喂，你怎么还不到？"我给vides发了

个 ICQ。

没有回话。但过了一会，我就看到一身黑衣的 vides 从黑暗里走出。

他手中拿着一把黑色的盾牌，身披金甲。如往常一样，头盔后的眼睛炯炯有神。一句话也不说，只是站在远处看着大家。等到大家全部上马之后，vides 就向墓地冲去。

大家也都跟在后面。

我在队伍的前面，远远看到有一个人正在墓地门口守卫。他看到我们转过身去就跑，结果被 vides 的一颗火球击中，当场毙命。

战斗就是这样开始的，没有摆兵列阵，没有互相叫嚣，很平常的就开始了。

同盟的战士们一拥而上捉对厮杀。墓地里刀光剑影血浆横飞。我看见一个武士偷偷地向墓地外面跑走，急忙策马跟住了他。

那人大概是意识到有人在他后面，回过头来，右手拔出长剑。我的马飞快的从他身边掠过，紧接着在他前面 10 米左右的地方刹住。马蹄磨擦地面卷起阵阵烟尘。

Dabster！我看到了他的名字！

我们两个就这样面对面的站着，突然他身体往左一晃。我马上双腿一夹，马嘶叫一声从他的面前冲过去。我提转缰绳，马又飞快地冲回来，停在原地。

双方又恢复了刚才的姿势。

“喂，你快来，有头目！”我赶快给 vides 发了个 MSG，并注明了方位和坐标。

我慢慢地在他的身边转圈，他也一直跟随着我转圈，始终把正面对准我。

我看到他的脚步慢慢移动，他想跑？我又是策马穿越他的面前。他又停步了。

以我目前的实力看，可以与他拼一下－－胜负概率应该是对半，但是这是战场，不是我们两个人的决斗，我必须避免不必要的伤亡因素，所以我选择了拖住他。我的马不停的围着他转圈，不时的冲过去，有时候时机很好还砍上一剑。就这样我们僵持了大概 1 分钟。但是 vides 还没有来，我不仅有点为他担心。

突然我看到 Dabster 扔下一袋金子向我示意……奇怪，代表他让我放过他？他为什么这么想逃跑？……那好吧……我慢慢地上去把金子捡起来。然后接着保持包围姿势。

“我十分了解你的立场，但是我不放你……”我快速地打上字。

他终于忍不住了，举起剑向我冲来，我灵巧的避开，绕到他的身后，然后从他身后再一次穿到他的面前，依然勒马停住，右手将剑平举。

“come on……”我打字。

他一言不发又冲上来，我直接向他冲去。他没有料到我会这样，迟疑了一下，当他的剑避下来的时候我已经转到了他的身后。我举剑便砍，剑身磕在他的盔甲上迸出火花。他也回地身来把剑平扫，我急忙后退但是慢了一步，我们各自中了一剑。

接下来又是两个人相隔 10 米慢慢转圈。

下雨了。

雨点敲击在的的头盔护肩盔甲上，也打在四周的树上和地上。我面前的敌人一下子变得朦胧起来。我们之间隔着一层雨雾。

他又冲上来了。

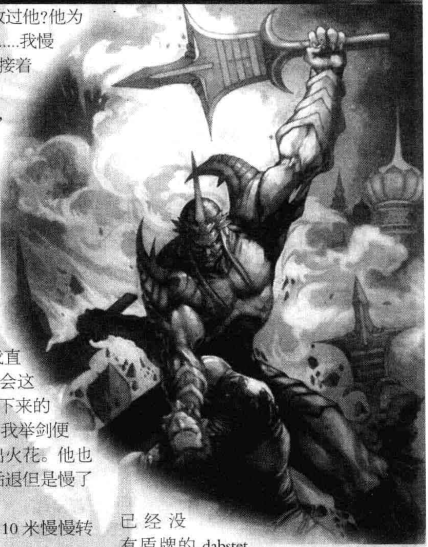
我使劲一提缰绳，胯下的战马前蹄高高扬起，但是这次他丝毫没有迟疑就冲了上来，我的剑已经高时头顶无法变换方向，我只能使劲朝他砍去。

两只剑在空中相撞又各自迸开。他后退了两步，把盾牌抛下，双手持剑向我慢慢走来。

“斗燃起了吗？”我暗想。“还是黔驴技穷？”

我不会和他硬拼，我所做的只有一次次的回转马身，让我的身体离他的剑有一点距离，促使他不停的被我牵引……直到 vides 的到来。

vides 来了。我看到他黑色的马从树林里箭一样的冲出，马背上的 vides 手中拿着重弩俯身瞄准 dabster 射去。



已经没有盾牌的 dabstet 用剑拨开箭向 vides 冲去，vides 拍马后撤。

“机会！”vides 对我大叫。

我把盾牌丢掉，双手把箭平伸，然后催马朝 dabster 直冲过去。我感到手腕一阵震动，耳边是金属和金属磨擦的声音。马在竭力腾踏但是我没有松手。紧接着我被摔倒在地上。盔甲里突出的金属螺丝把我的关节咯得生疼。

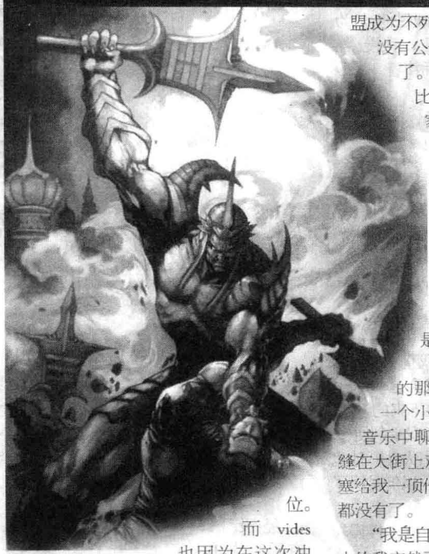
“小子，起来吧。”

我听到 vides 的声音在我的耳边响起。我驱散黑暗支撑着站起身来，看到我的身边都是自由天使同盟的兄弟。我的面前是被 Viking 重剑刺穿了身体的 dabster。

我们从他的包里搜出了 DK 成员的名册和联系方法，还有一块代表 DK 权利的黑色宝石。

＊ ＊ ＊ ＊ ＊

在这场战斗中，自由天使同盟获得了最大限度的胜利。他们一举消灭了 DK，结束了大规模的公会战争，确立了同盟的地



位。而 vides 也因为在这次冲突中表现出的杰出统帅能力而成为“世纪”中具有绝对权威的人。

应该说，悲剧是从这个时候真正开始的。

在赢得胜利之后，自由天使同盟名声大振。他们实际上已经成为了“世纪”中不列颠城的领导力量－－类似于现实中某些国家的军管政府。几乎是突然到来的巨大权力昏了大多数人的头脑。

同时，战争之后无数的人纷纷要求加入自由天使同盟，这其中甚至包括部分前 DK 成员，对此，自由天使同盟的态度是完全接纳。

7 月 4 日，自由天使同盟的人员总数达到了近 100 人。当天晚上他们在不列颠王宫前召开同盟大会。会议确立了 vides 在同盟中的领导地位。会议同时推选另一名玩家 Commando 为副会长，同时另设有 4 名队长。值得一提的是，一名原 DK 的成员被指定为队长。对于这种现象，大家普遍认为这是出于同盟安抚民心的考虑。

实际上，这次会议宣告了自由天使同盟成为不列颠城的管理组织。尽管谁也没有公开宣称，但是事情已经很明显了。同盟队员数量和玩家数量的比例是 1:1，也就是就每两个玩家中就有一个自由天使同盟的队员。

★ ★ ★ ★ ★

我站在杂货店前的街道上，看着面前来往穿梭的兰色背影。

我突然觉得十分没意思，是真的没意思。

我回忆起我刚进入“世纪”的那两天，就在这里，杂货店前，一个小女孩为我弹奏竖琴，我们在音乐中聊天。我还想起曾经有一个裁缝在大街上欢呼着他学会了裁缝技巧，并塞给我一顶他刚做的帽子。但是现在一切都没有了。

“我是自由天使同盟的。”沉浸在回忆中的我突然看到这样一行字。

“我知道，但我的衣服也要卖钱……”

两个人面对面的站在大街上，一个穿着同盟的蓝色衣服，另外一个，从服饰上看，是个裁缝。

“20 块钱？”自由天使的人问。

“开玩笑！”裁缝断然拒绝。

那个队员停了一会走开了，1 分钟之后他带着 3 个人回来了。

“他就是 PK！”队员指着裁缝对另外三个人说。

“你有毛病？”裁缝问。

为首的家伙了不答话，抽出长剑就进入战斗状态。

“你们在干什么？他不是 PK 吧？”一个自由天使同盟的队员从路边经过，看着剑拔弩张的几个人。

“没你的事。”抽了出长剑的人头也没有回。

那个队员站住看了一会儿然后就走开了，剩下四个人围着一个手无寸铁的裁缝。

路旁的人匆匆走过，不论是自由天使同盟的人还是玩家，他们好象根本就没看见，或者就是根本不在乎，或许是这样的事情他们已经见惯不惊了吧。

我只好慢慢的走上去。

“这人是我的朋友，他应该没有 PK……”我慢慢说。

那几个人回头看看我，我想他们一定在查看我的状态，接着他们把剑放下来。

“是副首领吗？”一个人问我。

“是。”

“不好意思，既然是你说的，我就放过他。”

这种明显是自己找台阶的话我实在懒得揭穿，于是我慢慢的看他们的背影消失在黑暗的街道尽头。当我转过身来的时候，那裁缝也不见了。

★ ★ ★ ★ ★

很明显，这些新成员中有很大一部分人加入同盟的目的仅仅是为了给自己谋取私利。但是同盟的组织者没有意识到这一点，他们对要求加入的人来者不拒，完全接纳。由此，自由天使同盟的整体素质开始大幅度降低。事实上，在消灭了 DK 取得胜利之后，自由天使同盟一些成员的恶劣素质表露无疑。他们凭借自己的地位肆意妄为，造成的危害几乎不亚于 DK。更有甚者，一些成员甚至在暗地里换装进行 PK。

vides 对这种现象十分痛恨。他亲自带领了 5 名成员组成联合调查小组，日夜调查自由天使同盟的恶劣行为，惩治同盟中的不法分子。

★ ★ ★ ★ ★

“我真的想退出了，你呢？”一个队员对另一个队员说。

“我也是，没什么意思……”对方答话。

我就站在墙角的黑暗地带静静的听着，我发现自己越来越喜欢一个人离开同盟大厅出来溜达。自由？或许是自由的缘故吧。

“Vides 太夸张，见人就砍……”他们的

话还在继续。

"自己人也砍,据说他把霸道杀死了,说他 PK......"

"没意思,什么同盟,谁也不认识谁,咱们也爬不到顶上......也没人可打,也不许练功......"

"听说步兵已经退出了。"

"是吗? 有机会我也说......"

"真没意思。"

"是啊......"

......

★ ★ ★ ★ ★

和任何突然兴盛的组织一样,自由天使同盟缺乏绝对严谨的规章和制度,这样在消灭了 DK 之后,同盟的战士们就突然觉得无事可做了。

但是相反,同盟的创建者 vides 可很忙碌,他正忙着清理组织内部的"人渣"。

★ ★ ★ ★ ★

"你是在 PK? "vides 用剑指着一个人,冷冷的问到。

"我没有啊,我只是和他在练功。"那个人慌忙回答。

"练功? 用这种邪招? 你还想狡辩? "vides 语调依然是那样冷。

"你可以问他啊......"对方几乎是大叫。

"人渣......"vides 冷冷地说。

"你说什么? 大家都是来玩的,你太过分了吧! "那个人再也按捺不住,抽出剑来就往上冲。

我回头看了看 vides,他的眼睛里又是那种我熟悉而陌生的眼神。紧接着他右手微屈,一个光球正中那人的心脏。

那人甚至连叫一声的时间都没有,就倒在了地上,身体逐渐变得灰白。

"vides 首领,包里有很多东西。"一个人上前翻那人的包,然后向 vides 汇报。

"嗯,我不说明他刚刚 PK 过吗! "vides 把头盔上的护眼又放上,回过头去。

我默默地看着那人的尸体,看着调查组的成员把他包里的所有东西都装进自己的包袱里。看着那人嘴边残留的血丝和满脸扭曲的怒气......

"vides! "我叫道。

"嗯? 什么? "他略微回过头来。

我说不出来。

"快走吧,这些人渣,我一定要把他杀干净! "vides 没有理睬我,回过头去。他的马开始小步奔跑。

我也跟着他向前走去。最后拐弯的时候我扭头看了一眼刚才的战场...... 我看到白色的尸体,除此以外没有别的.....但我知道有,我知道死后的人是会变成鬼魂的,我看不见他们,但他们能看见我......

我们走在路中,突然两个自由天使同盟的队员从黑暗中走出来。

"正义。"vides 发话。

"光明。"对方应答。然后走上前,向 vides 鞠了一躬。

"有什么事? "vides 问。

"首领,我们想退出同盟。"一个队员说。

"你们也要退出? "vides 慢慢地说。"为什么? "

两个人站着不说话。

vides 随便地把手一挥,"去吧。"

两个没有说话,换了一下蓝色的衣服,随即消失在黑暗中。vides 什么也没说,头也不回地慢慢的依旧向前走。

我看着他的背影,心中一阵伤感。

★ ★ ★ ★ ★

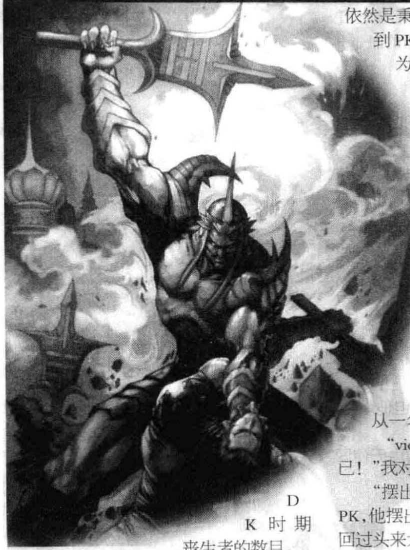
199 年 7 月 6 日晚,自由天使同盟宣告解散。

事实上从 7 月 5 日开始,就有大批的队员宣布开始退出自由天使同盟。至 7 月 6 日晚 10 点,自由天使同盟仅剩组员 14 名。这个人数和它鼎盛时期相比,简直少得令人发笑(在最鼎盛时期,自由天使同盟约有近 100 名成员)。于是 7 月 6 日晚

11 点 30 分,自由天使同盟领袖 vides 不得不在不列颠王宫前宣布同解散。但他同时宣布一个新组织－－Whiteknight 成立,WK 的前身是自由天使同盟的联合调查小组,有 5 名成员。vides 宣称 WK 将致力于维护不列颠城及其周边原野地区的和平。当时仅有约 15 名"世纪"玩家出席了他的集会......这十分令人尴尬。

但麻烦不在这里。真正的问题是大批的前自由天使同盟队员必须在城市里安顿下来,他们需要生活,但没有任何赚钱的技能－－无论是采矿还是裁缝的点数都不够,实际上长期的战斗生涯已经决定了他们唯一的生存途径只有战斗,所以,他们又开始 PK。这种无组织的疯狂 PK 行为破坏力十分惊人,几乎摧毁了整个不列颠城。

7 月 7 日晨,整个不列颠城中又出现了大规模的 PK 行为。和上一次相比,这次 PK 行为的范围更广,局势更混乱,80%的 PK 行为都是个人所为。至 7 月 7 日上午,在此次 PK 狂潮中丧生的人已经超过了



DK时期丧生者的数目。

一些老玩家回忆起当时的情景，总会心有余悸地说："那时的不列颠城就象地狱一样。"实际上，地狱也不足以形容当年的不列颠城。

玩家们身披生重甲在街道上行走，他们互相没有语言交流，见面便砍。每个人都有可能在瞬间被认证为PK－－这种认证不需要任何理由、原因或者证据－－然后就是杀戮。无数玩家疯狂的在街道上砍人和让自己被砍。其实得到的钱很少，有不少人都是在刚复活的同时就又被杀了。

至7月7日中午时分，混乱再一次升级。几个魔法师把动物召唤进入不列颠城，杀死了至少30名玩家。玩家们疯狂的认为面前的每一个人都是把动物召唤进城的魔法师。他们不问原因不看名字就直接对面前的任何人发动攻击。整个城市居民的情绪陷入疯狂和不可控制的状况。

WK组织在这次混乱中扮演了一个耻辱的角色。该组织的所有成员均为顶尖高手，实力远远强于他人，所以杀人如麻，在这次混乱中他们一共PK了近500人。

对于WK在此次混乱中的行为，WK依然是秉承着维护和平的目的，因此见到PK行为就去消灭PK者，虽然行为属天过激，但本质还是正义的。

而另一种意见认为，WK的疯狂行为直接导致了整个城市的PK狂潮。WK成员只要怀疑（注意，仅仅是怀疑）某人有PK行为甚至是有PK目的，就毫不犹豫地置其于死地。这无论如何不能算维护和平。

后一种说法得到了大多数人的认同。

★　★　★　★　★

"人渣！"vides把沾满鲜血的剑从一名玩家的胸前拔出来。

"vides，他真的只是摆出战斗架势而已！"我对他的背影大叫。

"摆出战斗架势干什么！我们又不是PK，他摆出架势就是想杀我们！"vides也回过头来大叫。

两个人从我们身边跑过，打断的我们的话。我看到后面的人频频向前面的人发射魔法光球。光球在黑暗中发出绚丽的光影。

我看到在我们四周全是一对对厮杀的人。剑器的声音不绝于耳。

我看到鲜血喷涌而出，鲜红的血浆挂在翠绿的树上，然后一点点滴落，凝固在地面上。

我看到人们已经不选择变鬼，他们付出属性和技能点数降低的代价直接选择原地复活，这么做仅仅是为了得到身上的盔甲和剑，能够继续和对面的人厮杀。

我看到vides的马朝一个人冲去，vides的剑又刺穿了那个人的胸膛。

那人又一次复活，但vides的剑又一次刺了进去。

他再次复活，vides又刺一剑。

再复活……

2分钟之后vides撇下那人径直向我走来。那人呆呆的站在原地，头上字符飞快的滚动。

"vides，你太过分了，你才是最大的PK！你杀的人才是最多的！你还叫什么正义？你是个疯子！""走！"vides对我说，"我们直接到医院门口堵截这群人渣。"

我没有动。

"走啊！你站着干什么？"vides勒马回头看着我。

"vides，我决定……退出WK。"我慢慢地说。

"？"他打过来一个问号，随即连人带马冲到我的面前。

"你说什么？"

"vides，我不想干了，我要退出，我劝你也别干了。"我慢慢地说。

"为什么？"

"没意思。"我淡淡的回答。

"你已经是副首领了，为什么要退出？你究竟为什么？害怕了？"vides的马在我的面前走来走去。

"没什么，就是没意思。"我把剑入鞘。

"你这是什么意思？"

"没意思……"

"你也要退出？……难道你也是PK？"vides突然变得狂怒起来，他疯狂地勒马站定，剑尖直指我的头盔。"说，你到底是不是PK？"

我心中的感觉无法名状。

"我不是PK，你才是PK。"我慢慢地说。

"vides，你看到现在的情形了吗？是你干的，你太认真，也太天真了，其实你杀的人最多，谁也比不上你。"

"可我杀的都是PK！"

"对，你杀的都是PK，可是我觉得没劲，我觉得没意思，我想去采矿了。"

"你站住！把话说明白！"

"我说的还不够明白？你太天真！以为PK就是坏蛋，以为自己就是好人，以为自己是天神！你看看现在搞成了什么样子？自由天使同盟城里干的坏事一点都不比DK少！你我杀的人比谁都多！要说PK，最大的PK是我们！"

我回头就走。

"铛。"

我的右肩一阵巨痛。我回头看到vides的剑已经滑到了斜下。

他向我攻击。

我没有感到惊讶，我在一开始就隐约觉得我们会是这样收场，我说过我的感觉

一向很准。

我慢慢回头看着 vides 的头盔。头盔后面曾经是一张友善的脸，而现在我相信这张脸狰狞无比。

vides 又进攻了，他的马向我奔来，我一提缰绳也直接向他奔去。我们两个高速交错。

剑光闪过之后，我们两个人都摔在地上，我们两个各自击毙了对方的马。

不愧是一个组织的正副领导，战术都一样。

我爬起来执剑慢慢地向他靠近，在以往的战斗中我一般都是游击防守，但这次不同。我要进攻。

我的剑在天空中划出优美的弧线落下来，重重的击中了他，与此同时他的剑也击中了我的右腿。

我急速后撤，他冲到我的面前，我闪身向左躲过他的进攻然后将剑横扫。他用盾挡住我的这一招，然后向我刺来。我抽回剑架开他的攻势，紧接着又是一劈。

战斗毫无战术可言，双方都没有马，丧失了优势机动性，所能采取的只有对面硬拼。

我看到他的剑从空中落下，相用盾挡可是已经来不及。紧接着画面一黑又亮起，整个画面变成了黑白。

"当场复活还是作鬼？"系统提示。

当场复活会使很多技能点降低，这在"世纪"里被称为自杀行为。但是今天我就是要自杀！

一片黑暗之后我面前的世界又变成了彩色的。我看着背对着我的 vides 重重地砍了一剑。

片刻之后他的身体重重的倒在地上，我握紧了手中的剑等待他再度复活。

果然他当场复活了，我毫无犹豫就又劈了一剑。他的剑了及时地挡开了我的剑。

我们又开始陷入厮杀。

这回是他先死，紧接着我也被他的剑击中。

四五次死亡之后我们的 STR 值已经下降到无法负担盔甲重量的程度。我身上的重甲纷纷落地。头盔也掉到地上，他也一样，我又看到他头盔后面的脸，那一头蓬松的卷发。我的心中隐隐作痛。

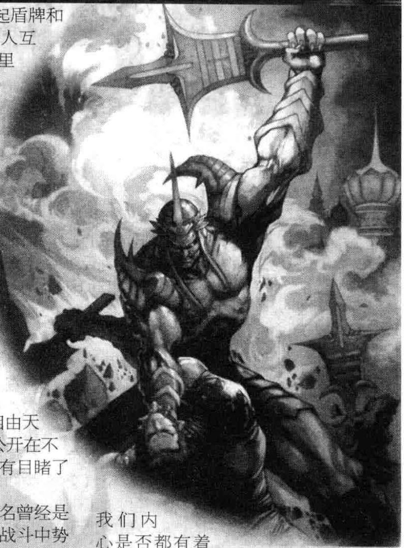
然而我还是冲了上去，我们的剑又架到了一起。

渐渐的我手中已经无法拿起盾牌和剑，于是我们用拳头肉搏，两个人互相疯狂的击打着。我看到他眼睛里的疯狂和残忍，我想我的眼睛里也一定有这种疯狂和残忍。

我们互相厮打，直到谁也没有力气为止。

我突然看到四周的人们向我们拥来，他们停止了攻击，围拢成圆圈，看着前自由天使同盟的首领和副首领在一起象两个孩子一样的肉搏。

然后，我看到他们向我们涌来，我的眼前又是一黑。



★ ★ ★ ★ ★

7 月 7 日下午 3 点左右。前自由天使同盟和 WK 的首领和副首领公开在不列颠王宫门口决斗，至少有 100 有目睹了这场战斗。

战斗的结果是两败俱伤，两名曾经是"世纪"中战斗力最强的武士在战斗中势均力敌，两方都采取了自杀的即时复活行为来争取胜利，以至于战斗到最后双方最后连剑都无法抬起，终于被围观的群众所杀。

从此，名噪一时的 vides 和 commando 在世纪中消失，WK 解散，成员下落不明。

这场并不激烈的战斗也宣告了混乱时期的结束。一方面，疯狂的杀戮和即时复活行为再一次拉平了所有人的水平，把他们重置在一条起跑线上，另一方面，不列颠王终于从服务器屏幕前抬起头来。他调整了城外怪物的数量，强度，也大幅度强化了不列颠城里的警卫系统。现在，如果谁打算在城里 PK，3 秒钟之内警卫就会蜂拥而至。

不列颠城重又恢复了平静和祥和。歌声和海风重又飘荡在城市的上空。

黑暗和绝望的时代已经过去……我们不希望看到它们再度到来，但是黑暗和绝望却值得我们思考。

我们把这个游戏看成什么？

我们的内心深处难道都潜伏着原始的屠杀的冲动？

环境对人的影响到底有多大？

以暴制暴是否是最好的办法？

我们内心是否都有着一层保护层？

是不是每个人都可以变得疯狂？

还有，我们究竟为什么玩这个游戏？

……

感谢这次混乱，它令我们思考。

★ ★ ★ ★ ★

在那之后我没有上线，第二天我注销了 commando 这个名字。

我不知道 vides 去哪里了，我有他的 ICQ，但是我从来没有再给他发过 MSG，他也一样。两周后我看到消息说"世纪"服务器测试期结束，已经正式投入运行。我又重上世纪，注册了一个叫 waif 的名字。我渴望不个自由自在的人，可以自主的人。

我选择了巫师的职业，我不会再选择武士了……或许，我这次来就是为了赎罪。

选择完人物发型之后，我按下了"Begin"。

随着一阵熟悉的音乐，美丽的 Britannia 大陆逐渐出现在我的面前。

（全文完）

HACKER……S

.祝佳音.

2001年5月17日
AM7:30　寓所

清晨的阳光照耀在窗外，也照耀进了窗子，一切都被阳光涂上了一层耀眼的金色，这金色是活动的，它们在物件的表面上串动，闪耀、发光，就象一粒粒珠子在片刻不停的流淌。

我睡眼惺忪，几乎是挣扎地从床上坐起，大叫一声："开窗。"身边的墙壁逐渐变得透明，那一丝丝金色就好象是精灵一样跳跃进来，屋子里瞬间被金色充满，金色和黑色形成了反差强烈的剪影。空气交换机开始嗡嗡作响，把经过加工带有充分负离子的新鲜空气带进我的房间。

我每天早上起来都会觉得没意思，这体现在我每天都用将近90分贝的高音不对识别系统下过命令上。我曾经看一篇随笔上写，看一个人活得快不快乐，主要是看他早上起床时的心情，如果按这个理论解释的话——我活得不太快乐。

我披着睡衣和被子缓慢地蹭到电脑前的椅子上，指示电脑开机检查信件，同时自己急急忙忙地穿衣洗漱吃早饭。仆人在我做这些事的时候已经把我的屋子收拾干净了。当我吃完早点用餐巾抹着嘴回到自己屋子里的时候，一切都已经收拾得干干净净。所有东西都整齐地摆放在它原来该呆的地方，只是清晨的金色被柔和的阳光代替了。

我坐进椅子，让整个人陷入柔软的皮革之中。把传感器接到插销上，戴上头盔。我的眼前顿时一片黑暗，没有一丝光亮。巨大的视觉差让我的眼睛变得有点疼痛。似乎有一些半透明的物体在我眼前自由漂浮。

"连接！"我的手指慵懒地画了一个圈。

"正在连接。"我的面前出现了一个巨大的钟表圆盘，时针和分针在疯狂在转动，终于他们汇合在12点位置上。

"已连接，正在读取存储信息。"一片白色的光芒从我的眼角外侧逐渐向中心汇合，给人一种降生的感觉，一个听起来很神圣的女声在向我介绍进入游戏时间，连接速率和在线人数等等。说实话，我在听这些介绍的时候感觉只有心烦，心烦加意乱。

2001年5月17日
AM8:43　事物所办公室

刹那间我身边的白色象被暴雨冲刷掉的颜色一样从我的身边流逝，真实的影像水流般充满了我周围的环境。我转身于一间办公室里，四周是纷乱沓叠的档案柜，和如同古董一样的天花板和地板。而我，就坐在一张半旧的办公桌后面，面前是两份凌乱的档案和一些纸张。

"COMMANDO先生，您的未完成任务数额为3，待处理任务数额为15，特殊任务数额0。"秘书从我的侧面写字台站起来，把报表放到我的面前。

我点点头，些微的兴奋感传满了全身，精神也振奋了不少。我的真正的一天终于开始了，有着无限紧张，刺激和责任的一天。

我拿起桌上的档案，慢慢在翻着，我接受的三个任务还没有完成，说实话我对这三个任务的兴趣并不大，一个任务是受一个老头的委托调查他决斗对手的武功数值，一个任务是检视火星上的一个什么建筑公司是否违法，另一个任务更夸张，保护一只稀有的短毛山羊。

对了，我在这个世界的职业是私人侦探，选择这个职业的原因大概是我喜欢穿着风衣在街道上透过墨镜注视着来来往往的人群吧。可是自从当了侦探以来我才发觉这一行未必是这么简单这么轻松，有些时候我为追踪一个嫌疑犯不得不跨越几个世界，车马劳顿加上风餐露宿搞得我疲劳至极。

不过,这也正是我追求的生活,不是闲适在呆在大屋子里无所事事,而是不断进取和奋斗,或许这样的人生才有意义吧。

所幸我有一个不错的上司,还有就是经过这几个月的奋斗我已经成为同行中的翘楚。其实我清楚并不是我的水平特别高,而是本事大一点的私人侦探都已经被网络管理中心招募去当代理巫师了。说实话我不喜欢网络管理中心这种做法,不过我也不好去限制他们,总之,我不去就是了。

“COMMANDO,你把手头的案子放一下吧,马上到我的办公室来,有美女!!”我面前的通话器传来了SAV的故作焦急的声音。

SAV是我的上司,SAV侦探事物所的开创人。他虽然和我一样是20岁左右的青年人,但是事业可比我强多了,我和他都是第一批上的TW,但是他的成就明显超过了我,我点从我现在被他领导就可以看出来。当我还是一个仅有开业执照的小侦探时,他就已经奋斗出了一个大事务所,然后他找到了我,用高额的薪金和诚恳的语言打断了我自己创业的念头。在我进入SAV的初期,接连十几个案子失败或者没有结果的时候,是他始终给我帮助和鼓励,可以说没有他我就没有成功的我的现在。

从某种意义上说,因为在各种方面都臭味相投,我们的关系象无话不谈的好朋友。

“哦?我就来。”我扔下档案站起身,走到我隔壁SAV的办公室里。

SAV的办公室明显比我的整洁得多,豪华的吊灯和外包皮革的家具都一尘不染,注意到在门旁边的沙发上坐着一个女孩。哦,正如SAV说的,确实是一个美女。我和SAV对美丽女孩的定义很明确,可爱而清新。我面前的女孩就好象是我们的例题一样,她坐在那里,带着一点沉静的微笑,眼睛清澈透明,这种眼睛我只有在精灵族的妖精们身上看到过。

一见钟情?奇怪,我身上会发生这种事情吗?

“这位是COMMANDO,TW里最杰出的侦探。”SAV把我介绍给她。

我微微点头,带着几分公事公办的神色,然后我坐在她身边,尽量让脸上现出关切的神情。

“请问你的名字?”

“刘稚。”她回答,声音清脆如摇响的风铃。

我努力把吃惊压下去,从名字上看,她说的好象是她的真名,在TW里很少有人严格按照姓名规定给自己起名字的,实际上,大部分符合正常姓名的人都是沿用他们在真实世界中的姓名。我向SAV投去一眼,他拿起手提电话走到外屋去了。

“你有什么事情吗?”

“我刚进入这个游戏,嗯,我的职业是巧克力店的店主。”

我微笑了,巧克力店,大概只有充满梦想的小女孩才会想到开这样一个店吧,话说回来,我小时候也曾经有这样一个梦想,开一家卖自己喜欢的东西的商店,左右都是我喜欢的东西,我就在商店里面自娱自乐的工作。但是我的这个梦想终归还只限于梦想。而我面前的这个女孩却在过着一种她梦想的生活。

“有趣的职业,能告诉我您现实生活中的工作吗?”

她轻轻低下头去,避开了我的目光,没有作答。

“抱歉,我失言了。我把身子略微往后仰,掩饰我的尴尬,真的的,我怎么能问出这种奇怪的问题呢?这本来是TW里最为人忌讳的问题了。我是怎么想的......

“请问,有什么事情在帮忙吗?”我镇定心情,然后问。

“昨天中午......我发现......商店里的所有巧克力都没有味道了。”她吱吱唔唔地说出来。

“哦,是这样......没有味道......你能说一下具体的情况吗?”我竭力不让自己把惊讶表现出来,但是我想我做得不大成功,因为她看到了我的神情之后脸上突然泛起了红晕。

“嗯,是这样,昨天我在店里打开一块lotta巧克力,然后,发现......它......不是我熟悉的那种味道,而变成了普通巧克力的味道了......”她脸红的样子还真是可爱。“嗯......嗯......”我脑子里在尽力组织着词汇,“您的意思是,您吃的lotta巧克力没有味道了?”

“是的,lotta巧克力有一种独特的......”

“杏仁味,微苦的杏仁味。”我接上她的话。

她惊讶地看着我,“你知道?”

“我喜欢那种独特的杏仁味道啊?”我微笑着说,“lotta的招牌就

在于它嘛,您的意思是,它变成了普通巧克力的味道了?”

“没错!”她坚定地点点头,“我又试了几块,都是这个样子,而且,其它的巧克力也没有味道了!”

“所有的巧克力都变成一个味道了?”

“对!”她抬起头看着我,“你能帮我查一下是怎么回事吗?”

“嗯...当然。”我故作沉吟然后马上作答,我可不想让 lotta 的杏仁味和面前的女孩就这样轻易地从我的生活中消失。过去的人们常说网络生活中充满刺激,可是到了现在,2003 年,当网络几乎可以完全模拟生活的时候,所谓的刺激啊放浪啊什么的就都不存在了。事实上,当人们极端认真的投入网络时,生活态度就和在现实生活中没什么区别了。如今这种机会在网络上可以说是一年难遇,我可是个会抓住机会的人。

“请稍等一下,我回屋准备一下然后一起去你的商店。”我站起身来向自己的办公室走去。

我走到门口正好碰到 SAV,后者手中拿了几张纸正在往屋子里面走,我还没有来得及向他阐述这个案子他就把我拉到一边,眼睛里带着诡异的笑容。

“嗨,你知道吗?我已经查到这个女孩的资料啦,她的名字叫刘稚,呵呵,和现实中一样,更离奇的是她的相貌用的也是自己身份识别资料上的真实相貌,其他的,年龄,身高,都一样,怎么样?魔鬼的面容和傻瓜的头脑啊......呵呵呵呵”

我从他手中抢过那几张纸,上面赫然打印着刘稚的身份资料。

姓名:刘稚;性别:女;出生日期:1981 年 11 月 13 日。职业:学生。后面就是关于身高体重兴趣爱好双亲家生等一系列巨细无遗的资料。

SAV 的关系真是四能八达,能从游戏的服务器里搞到任何天玩家的登记资料。就凭着这个特殊能力他在这个世界里左右逢源,财源滚滚。不过和种行为要是让游戏公司知道他可就惨了,估计会被取消账号清除出游戏的。

“她的电话号码和住址呢?”我拍拍正在从门逢往里看的 SAV。

“没搞到。”

“没搞到?你把她的祖宗都挖出来了,可是没搞到她的联系方法?”

“是啊。”

“是啊?”我简直有些糊涂,“你这是什么意思?”

“没搞到的意思就是没搞到啦......”SAV 猛地推我,“呵呵呵呵......你还当真的,动心了,傻男?喔呵呵呵呵......”

我就伴随着他的诡异的笑声冲进自己的办公室换好衣服,然后和刘稚一起走出事物所。本来我们可以使用事物所内部的转移器的,但是我不想地一瞬间就冲到目击地然后匆匆办完事离开,直说了吧,我不希望我们之间仅仅是雇主和雇工的关系。我需要时间来发展。

和女孩聊天是一件有趣的事情,和漂亮女孩聊天就更享受,我们就在这种氛围下下头到了她的巧克力店。

我们在漫步的过程中聊了很多东西。我对她讲述 TW 的基本规,以及一些我当侦探遇到的趣事。而她在和我讲她的少年时代。或许我的语气很令人信任吧,我们的话题马上就扩大到各方各面,基本无话不谈了。

2001 年 5 月 17 日
AM10:16 C SWEET 巧克力店

C SWEET 巧克力店门面小小的,并不起眼,但装饰得很漂亮,屋子里挂着各种小东西。暖色的灯光照耀着一块块各式各样的巧克力,营造出一种温暖亲切的感觉。

“WA!”我在里面转了个圈,“真漂亮啊......”

“那当然,”她笑咪咪地看着我。“那个老头最后怎么样了?”

“嗯?”我回头看看她,“后来我拒绝了。”

“这样啊,那不是很可惜?可以赚那么多钱......”

“话是这么说,但是太危险。”我仔细检视着店内的巧克力,“你吃的那一块巧克力还留着吗?”

她从身边桌子的抽屉里拿现一块 lotta,从完整的那一面掰下一块递给我。

“包装也要。”我伸出手。

我审视着包装,奇怪,看上去没什么问题啊。

然后我把巧克力放进嘴里,果然,是普通的巧克力味道。那种微苦的杏仁味道已经没有了。

“其它的也给你。”她递过来一大堆各式各样的巧克力。

我逐一试过,全是一种味道,街面上卖的散装巧克力的味道。

“我想,大概是这样......”我手

中掰着一块牛奶巧克力,慢慢地向她讲述,“理论上讲,这种情况应该是因为服务器上巧克力的味觉数据丢失而导致的。你知道,在网络世界中,任何东西都是有自己的代码…… 怎么说呢,lotta 巧克力的味道其实只是一个 4 位数字的 16 进制代码……现在代码也许丢失了……你明白吗?”

“哦……”她若有所思。

“我会向网络中心反映的,”我对她笑笑,“他们会解决好的。”

“哦……谢谢!”

“案件就这样结束了!”我暗想,“接下来我将向网络公司提供报告,然后给她发过去费用支票,等她交纳之后把案件说明锁进去,过两天之后把她忘掉……”

不,这次不同。

“让我请你吃饭好吗?”我乘胜追击,“反正呆在这里也没意思,你也不用继续开店了,我知道一个地方气氛很好,我们好好聊天。”

刘稚微笑着和我一起走出巧克力店,我相信在现实中她不会贸然和一个刚见一面的陌生人去吃饭,可是在网络上,大概人们都变得浪漫,还有大胆了吧。

2001 年 5 月 17 日
AM 11:33 街道

我打算找一个浪漫一点的地方,培养一下两个人之间的感情,但走到街上我就发现自己错了,街上完全是一片大乱,而据我观察,这种混乱是从饭馆里蔓延开来的。

“你们看看,这牛排和熏鱼怎么都变成豌豆味了?”一个胖子模样的男人举着一大块黑乎乎的东西站在第 4 大街的 "PIZZA PUD" 饭店门口大喊。

“难道一切食物的味觉数据都混乱了?”我心中大惊。

“先生先生,抱歉,这个我们也不知道怎么回事。”老板从后面冲上来力图夺回那东西。

“什么抱歉!”男子从内兜里掏出一个火焰卷轴。

“他还真火大,”我眯起眼睛注视着那个男子,“而且够蠢……”

接下来的事情又一次让我吃惊,PIZZA PUD 门前竟然刹那间火光冲天。我听到了玻璃的碎裂的声音,还有老板的惨叫。

“怎么回事?他竟然能在城市里用魔法?”身边的一个人惊叫。

“听说今天早上城市晨就可以用高级破坏魔法了。”另外一个人对他说。

“那城市不是要完蛋了……”

我目光严峻直视火焰,心中的惊骇用语言无法形容。

远处传来了一声啸叫,一众人抬眼望去,只见五六个街区以外有一只巨大的龙,龙嘴里喷出灼热的岩浆,火花四溅,轰鸣声不绝于耳。

“我的天召唤兽可以使了……”旁边的人又叹息。

“召唤兽和魔法都是杀伤力极大的攻击方式,本来为了秩序,游戏公司在城市里是锁定所有召唤技和攻击魔法技能的,但是……”

我的话音没说完,因为我看到我身边的一个人突然祭起了风系魔法,狂风在街道上来回翻卷,无数的人因为没有在城市里装备盔甲而丧生,那个放魔法的家伙就在后面笑着拣起他们的钱和物品。

“快跑!”我大叫,拉着刘稚向反方向狂奔。

人流拥挤,我不知道竟然有这么多人在我身边,无数的人从街上,车里和楼房里跑出来加入逃难队伍,有几个人也放起风系魔法对抗,强风对抗,天昏地暗。一些电线杆被连根拔起,街上犹如世界末日。

我拉着刘稚拼命地跑,突然我发现她的手松开了我的手,我心中大骇,扭过头去却发现她朝反方向跑,我想追上却又被人流拥挤得继续前进。我只好大声呼喊她的名字,但是风啸和嘈杂令我自己都不清楚自己喊的是什么。

我看到刘稚跑到已以空荡荡的街上,那里有一个小孩正在地上爬行,狂风就在她面前 3 米处,挟千军万马之威圈起无数杂物向前推进。

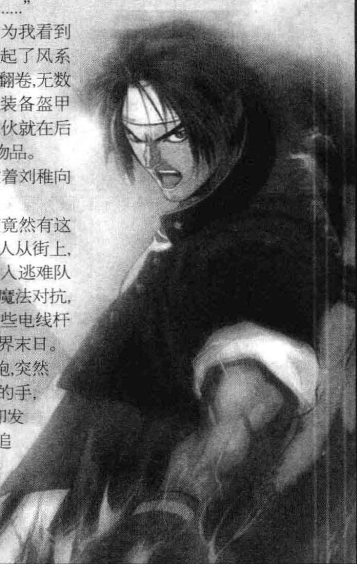
“笨蛋!”我大喊,难道她不知道大多数孩子都是机器人吗?

我无暇思索便冲开人群向刘稚跑去,人群从我身边纷纷涌过,我感觉自已象在海水中前行的东西,只不过这海水的阻力太大。

我向刘稚跑去,不停的躲避着被风吹来的小件物品,我距离刘还有 10 米左右,而风已经接近到她的面前,我看到她瘦弱的身影蜷成一团在尽力保护那个小孩,我还看到那个放出风系魔法的家伙在一边狂笑。

我跳上一辆车的顶蓬,拔出腰间的手枪,把模式调整不激光穿透。

“或许激光在现代城市也能用吧!”我暗想。



激光穿透是未来世界是的攻击模式,TW 为了不使世界和世界之间混淆,严格限制了武器的使用范围,比如你不能在古代社会用机枪乱扫,也不能在现代社会用激光剑。否则的话,非得出问题不可。但是现在看来,或许能够使用吧。我不能用普通子弹,那样会被巨大的风速影响而偏差目标。能不被飓风影响的,或许只有激光……

我瞄准那家伙的头部,深吸一口气,然后开枪。

我看到红色的激光束犹如一支箭一样冲出我的枪口,我眼睁睁地看着光束冲进飓风中心消失在我的眼前。然后跳下去向两人狂奔。飓风一下在我的眼前消失,街道上空空荡荡,平静非常,时间仿佛停止。我看到一片狼藉的街道心头,是那个放风系魔法的家伙的尸体。

然后大大小小的东西纷纷落下,我看到一根电线杆正从半空中旋转着掉落,沙石倏倏弥漫在我四周,一块牌匾正从刘稚的正上方掉下来。

我隐约记得我扑了上去,然后眼前一黑。

2001 年 5 月 17 日
AM11:45 街道

白光再度从我的眼前亮起.我看到刘稚站在我的面前.她正微笑的看着我。

"我昏迷了吧?"我若无其事的坐起来。

"你被一块牌子砸中了。"

"幸亏这不是在真实世界。"我站起来,"我说梦话了吗?"

"没有。"她笑着说。

"啊,你也真是,非要救那个孩子,他很可能只是一个机器人呢。"

"我不知道嘛……"

理未屈词已穷的我只好笑了一下。

"算了,我不怪你了,来吧,我带你到一个我喜欢的地方。"

我拉着她就走,她轻笑着,没有一点抗拒的意思。

我身边的呼叫器叫了起来,SAV 的声音马上急促地在我耳边响起。

"COMMANDO,快来,我找到涉嫌修改服务器的人了!"

"天!"我暗叫,SAV 简直是天神级人物,他怎么会知道有人修改服务器,又怎么会知道那个家伙有哪里?

但我没有时间想这些,我只是来得及告诉正在一脸好奇的看着我的刘稚一声"晚上 5:10 分我去店里找你"然后就匆匆跑开了。天,我还真累。

2001 年 5 月 17 日
PM 2:45 嵩山少林

"你终于来了……"SAV 看着我,他的前方是一个家伙,身躯魁梧。

"你肯定是他吗?"我舟车劳顿从现代世界跑到嵩山少林来,如果是个错误情报可就亏大了。

"没错,我的内线告诉我"的,就是这小子修"改了食物味觉属性,又修改了城市的攻击属性,还有价格属性什么的,所有大天神都在找他。""SHIT!"我不满意地说,"你怎么没有叫警察?"

"别傻了。"他拍拍我,"我已经偷偷跟了他半天了,知道吗,现在所有天神都在找这家伙,假如他被我们杀了,我们可就发达了……"

"那也在杀得了才算啊。"我嗤之以鼻,"你不想想,他都能修改数据,我们怎么对付?"

"别太胆小嘛……"SAV 歪头看看我,"我可是有顶级魔法的人。现在我从他背后攻击,力量增加 200%……"

"可是……"

"你怎么变唠叨了?没有可是,我发射魔法,你冲上去用你的剑,我们把他杀死,呵呵,你我可就出名了。"

话音刚落一颗光球就从 SAV 手中射出,结结实实地打在那家伙身上。

"看……"SAV 的话音刚出嘴就被硬生生地憋回去了。

那人转过身,动作敏捷轻盈,身上毫发无伤。我的眼睛和他的眼睛对视,心中顿时涌起凉意。

只是一瞬间后,铺天盖地的黑色闪电就迎面而来。

我简直不知道我该做什么,或许是下意识吧,我一个翻滚然后取出宝剑,向上迎去。"服务器应该修好了吧。"我想。然后趁他换装魔法的一刹那欺身上前,用剑劈开迎面而来的残余闪电,冲到他面前。

如果服务器已修好,在嵩山少林他就必须使用冷兵器而无法使用现代武器,但我想错了,他冷笑着从怀里掏出一支枪朝天开枪。枪声在千年古刹的上空震响,鸟儿倏倏飞出。

"站住！"他冷笑着说，声音刺耳。

我拎着宝剑呆站在当场。

"你想杀我？"他狂笑着用枪朝自己的头部射击，一枪两枪三枪，弹壳在地上叮当跳动，但是他的脸上仍然挂满微笑。

"再见了……"他微笑着看着我，然后把枪口对准我扣动扳机，刹那间黑暗如同水银一样从我的眼前流下。

2001 年 5 月 17 日

PM 5:22 C SWEET 巧克力店

我气喘吁吁地站在店口，心中只是默念着倒霉。

没想到我竟然被这种玩家消灭了，而且还是如此轻松的消灭方法。我气愤之余让游戏公司把我的数据恢复，并且向他们通报了修改者的位置，可是他们去找的时候已经没有人在嵩山了。

"据说那家 伙差点把整个嵩山都炸了。"程序员 SUNNY 对我说。

于是整个下午我都在疯狂地责令他们恢复我的数据，但是没办法，把世界修复过来需要太大的力气，上帝造世界还用了一个星期，何况这些小程序员？好在 5 点 20 分之前我终于得到报告说我的所有数据已经恢复，于是我就急匆匆地登录上来找到刘稚。我推门进去，在桌子后面的刘稚站起来。

"给你。"她把一块 Lotta 巧克力递给我。

我咬了一口，果然是那种微苦的杏仁味道。

"你真准时！"她微笑着看着我。

"我们走。"

我的习惯一般是不说废话，即使要说，也要到情调好的地方去说。

2001 年 5 月 17 日

PM 5:30 TIMES 河畔

"你为什么喜欢这里呢？"

"这里？"我抬头看看天空，苍蓝而深邃的天空中无数的星星在闪光。在年少的时候，我曾经把星星作为我的梦想，但是现在，我的梦想呢？

"我喜欢这里是因为这里能够让我找到我生存的感觉，进取和奋斗，刺激。"

"在真实世界中你找不到吗？"

"我进取的岁月已经过去啦！"

"你的职业是什么？"

"现实生活中吗？……我是一个公务员。"

"我看不象啊，你说话有一种奇怪的风格，你不象是小职员那种人。"

我苦笑，她还真的很厉害，看人比我都准，不过应该是凭知觉吧。

"真的，能告诉我吗？你是做什么的？"

"游戏开发，我是一家公司的董事长。"

"董事长，呵呵，你可真厉害。"她的笑声和晚风一起在我的耳边回旋，吹拂着我的头发和心灵。

"有什么不开心的事情，能告诉我吗？"笑声过后她的话语又在我的耳边响起。我该说吗？

我不应该。

但为什么我的心灵如此悸动？难道我真的渴望一个人能够了解我，理解我？我不知道自己是否需要听众，但是我知道，如果我需要听众，我面前的人是最好的人选。

"你知道，这个网络游戏给人的感觉就象一个真正的世界一样。"我慢慢地开了口，"我现在的事业很成功，别人看我都是羡慕的眼光，我现在只需要在自己的家里呆着，就可以一辈子安安稳稳，但是我知道自己不是这种性格，也许我真的需要一点冒险吧。"

夏夜的风吹拂过我们，我的发丝和她的发丝一起在风中飞扬。风带来了远处的花香和不知名昆虫的鸣叫，皎洁的月色把整个世界笼罩在神圣之中。

"我做的游戏很成功，但我知道那里面有很大的缺点，但是我已经不想去改正了，因为我不知道自己的能力是否能达到，如果贸然改正反而会导致失败。我是渴望冒险，可是我又无法放弃我目前的生活，我渴望刺激，但又舍不下我身边的一切。我想进取，但害怕失败，想拼搏，但是又不想相信自己。总之就是这个样子。"

"你的意思是，你想冒险和进取，但是你又不想用现实中的美好生活做赌注，所以你就来游戏中冒险？"隔了一会刘稚慢慢地说。

"嗯，大概就是这样吧！"

我直视着月亮，其实我的梦想就象黄色的月亮一样可见而不可及。它是那么温柔美丽，但它却离

我千里之外。也许，很多事情都一样吧。

“你是真的喜欢冒险和进取吗?那么没有风险的冒险是什么?”

我呆住了。

我在逃避吗?

这话是什么意思?

我需要仔细想一想吧。

我一直引以为自豪的冒险精神现在在哪里?

晚风，和每天晚上一样，把一片片落叶带向风中或是卷到地上。我的面前叶子以无比优美形态缓缓滑过。叶梗叶脉清晰可辨。

“……我能和你见一面吗?”我缓缓的问。

“没问题。”她笑了，笑声就在我的耳边回荡……

2001年5月18日

AM 8:00 SLEEPLESS 咖啡屋

“我想，应该让你知道我的真实身份。”我低下头，感觉用母语说话从来没有这么困难过。

“你的真实身份到底是什么呀?”刘稚微笑地看着我，脸上的表情足以让坚冰融化。咖啡桌旁边人来人往，夏季上午的阳光透过树荫照耀在我们的身上，我们的身上笼罩上了一层斑斓的阴影。气温温暖而湿润，四周弥漫着清新的气息。

“我……叫祝佳音。”

我在说完话之后马上把头埋进咖啡杯里，掩饰性的大喝了一口咖啡。冰冷的咖啡流过我的喉咙进入胃，我感觉浑身都清爽了放多，似乎有一股滢滢的冷气从我的内脏向身体外散发。真是舒服啊。

“你?……是祝佳音?”刘稚慢慢地看着我，脸上充满了不可思议的神情。

“是，我就是。”真是的，我羞愧什么嘛，我应该自豪才对，电影里一般我这种人说完这种话之后都是微笑的 奇怪，我的招牌微笑呢?哪里去了?

“你就是……TW的设计者吗?”

“对，是我。”我又喝了一口冰咖啡。

“你……就是祝佳音?那个天才的21岁大学生?十大富翁之一?”

“我……这么厉害吗?”我终于微笑出来了，呵呵，太好了，我终于可以面对她微笑了。微笑还真的能够让人冷静下来，我现在觉得我冷静多了，比摆在面前的冰咖啡还要冷静。

“其实，那些都是别人说的……。”“你竟然用一个私人侦探的身份玩自己设计的游戏?”她也被我的微笑感染，开始微笑着问我，天啊，微笑时的她才是最美丽的。

“是啊，记得昨天晚上我说的话吗?我觉得只有在游戏里才能找回我的激情，所以我就一直在游戏里做侦探。”天，我怎么说出这么肉麻的话来，听上去象肥皂剧啊。

“可是你骗了我，我没有说你是祝佳音嘛，我还以为你们都是以大天神的身份在天上看我们呢。”

“叫什么名字无所谓，你也没有问我嘛，其实我也是可以当大天神的，不过和从天上看你相比，我觉得还是离近一点比较好。”

“讨厌!”她再一次的微笑了，笑声如鸟儿的鸣叫一样清脆动人。

我的心放了下来，我担心的事情并没有发生，她没有在知道我的身份之后就转变态度。我见过无数的女孩在知道我的身份和财富之后就大献殷勤或是作不食烟火状，但她不同，她还是和以前一样，和我最初在网上见到的刘稚一样。开朗，沉静，美丽，可爱。

“我考虑了你的话，我……呵呵，怎么说呢，我们已经足够熟悉了吧?”差劲差劲，怎么会说出这种开头，接下去该怎么说啊，怎么事先想得好好的，一到嘴边话就变了味呢。嗯，真是的，下面该怎么说呢。

“不熟悉。”她的眼睛凝视着我，她是在拒绝我吗?她的眼睛为什么鼓励我说下去?沉默。

“那么……让我……当你的男朋友，我们了互相熟悉一下好吗?”

沉默。

我端起面前的咖啡杯，却发现咖啡杯已经空了，我的心一下子就开始燥热起来，汗珠也从身体各处纷纷涌出来。

“好啊。”她还是微笑着，看着我。

我的面前一片光辉，整个世界刹那间变成了盛开的花朵。

“我带你去我们公司的网络服务部看看。我站起来，“在路上，我可以好好对你讲一讲我的思想。”

2001年5月18日

AM 10:30 网络中心

我和刘稚走进了网络中心，工作人员见到我纷纷起身，我安然地在一片起身的人群中穿过，直接走

入我的办公室。

“SUNNY，我要进入游戏，麻烦送两套终端机来。”

几分钟之后，两台终端机就摆放在我的办公室里，我让刘稚坐进其中一台，帮她接好电线。然后自己坐进了另外一台。

2001年5月18日
AM 10:35 SAV侦探事物所

熟悉的白光闪过，我叙述代码，刹那间我们就在SAV事物所我的办公室内。

自从我恢复数据回到TW，我就一直在找SAV，可是总也看不见他，我估计他已经被杀了。我曾经让程序员去查，结果是他仍然活着。

“COMMANDO，你回来了？”SAV在和我打招呼。

“嗯？你回来了？”我大叫。

“是啊，我没死。”SAV的语气很平淡。

我微笑着拉住刘稚的手，“向你们介绍一下。”

“请这位小姐出去一下。”屋子角落里传来一个声音。

我回头，看到那里坐着一个人。我的眼睛和他的眼睛对视，刹那间心中再度涌起凉意。

是那个男人。

“COMMANDO，你坐下听我说，这是MASK。”SAV走上来。

我没有坐，只是把刘稚拉住，紧张地凝视着他们。

“那天我把你杀死了，你不嫉恨吧……”MASK的语气淡淡的，透着轻蔑。

我没有动，因为我知道怎么动都没有用。

“我和MASK谈过了，我想我们和他合作，你的意思呢？”SAV吞吞吐吐地说。

“你这是什么意思同?”我的声音因为惊讶而嘶哑。

“我需要帮手，你俩……”

“刘稚，我们退出。”我打断了他的话，然后手指触向退出。

“别，别这样……”MASK打断了我，“我已经把出口堵死了，你知道……哦，和你谈程序也是没有用的，总之现在你们出去就会因为刺激而疯狂。”

“无稽之谈！”我不屑一顾。

“你可以试试！”MASK微笑着看着我。

我沉默了。我不敢冒这个危险，即使我有百分之百的把握。

“你同意了吧……”SAV走上来劝我，“反正这不过是一个虚拟世界，我们有权利……”

“反正这不过是虚拟世界……权利就这么重要吗？”我冷冷的打断他。

“你现在离开，把你的女朋友留在这里。”MASK冷冷地发话，“想一想，然后回来，我们要谈论前途，既然你不参加，就没有必要留下。”

“我……”

“快走，否则我就杀了她。”

我无奈地按下了退出。

2001年5月18日
AM 11:22 网络中心

我回到了我的世界，我发现自己躺在终端机上，身边就是刘稚。

我起身走向刘稚面前，她白皙的脸颊随着呼吸起伏，身体一动不动。

我按电铃召进一个技术人员。

“喂，如果突然退出会给人体或神经带来什么损害吗？”我问。

“不会。”他点点头。

“肯定不会？”我探出头去。

“肯定不会！”他又坚定地点了下头。

“那好，让她退出……等等，不用了……”

我已经想好了更好的办法，我从小就是一个崇尚英雄的人，现在，当机会来临的时候，我不想把她错过……

“SUNNY，把所有权限无保留转交给COMMANDO，马上！注册号码是12436086932750234 7BSAC。”

大概是职员们从来没有看过如此急躁的我吧，或者是因为我做出了一个从未做出的决定。他们的工作效率一下子慢了下来，权限转移工作5分钟之后才告结束。而在这5分钟内我已经把所有的任务交代清楚，这些任务包括监视所有服务器，和将无法监视的服务器马上关闭。同时我让 几个程序员以天神的身份进入游戏跟随着我，随时通报消息。

做完这一切，我又回到了TW中，一切风景依然，车辆仍然在奔驰不息，但在我的眼里，一切都只是流动的16进制数字而已，我现在可以任意修改任何数据，换句话说，我是这个世界的上帝。

我呼了一口气，然后用手轻触身边的数据流。

2001 年 5 月 18 日
AM 11:55 SAV 侦探事物所

我站在侦探所的走廊上，推开了 SAV 办公室的门。

坐在办公桌后的 SAV 站起身来，脸上充满了公事公办的表情，我还真的很佩服我们公司的美工，能够把公事公办的表情刻画的如此之精密写实。

“COMMANDO，你回来了？我的要求你办到了吗？”

我看着他，一种说不出什么样的感觉充满心头，我的脑海里瞬间闪过过去的日日夜夜，我们在一起工作，一起开怀的日子，和现在我必须作出的决定相比，我是多么怀念以前的那些日子……

然后我轻轻摆动手指，整个人就突然上升起来，漂浮在空中。我的衣角缓缓鼓动，整个人犹如风中的柱石一样坚挺。

“对，是很快。”

他注视着我，眼睛中发出的光芒足以让一个人化成数字化的存在。但是我就那么迎着他的眼光注视向前飘去，动作坚定而自信。

“你缺乏想象力，”我微笑着说，“你们找到了很好的机会，但你们的智商还没有达到能利用这种机会为自己赚取最大利益的水平。”

SAV 突然掏出手枪，向我开火，我的脸上带着一丝平静和嘲弄，略微地招了招手。刹那间我面前的地面如有生命般向上凸起。整个地面好象变成了流动的水银，一个物体从在板上慢慢凸起成型。一只犀牛出现在我们之间，拦住了所有子弹。

我缓缓落在地上，挥挥手让犀牛消失，眼睛平静地注视着几乎昏厥的 SAV，眼神中满是悲伤和无奈。

“你让我失望，我认为你是我的朋友，但是你让我失望了，你知道吗，被朋友背叛的感觉就好象是一个人在海水中下沉。对了，环境代码是正常的代码是 00 01，水是 01 00，海水是 01 02。”

我看到了 SAV 绝望的眼神，我还看到他似乎要张开嘴说些什么，但是已经迟了，他身边 1 立方米的空间里刹那间被海水充满。海水构成了一个绝对精确的立方体，他就在这个海水构成的小方块里绝望地沉浮和挣扎，但是没用，他无论如何也游不出这由海水构成的方块。

“是不是还应该有一点点缀呢？我们看看 03 D1 FF 这个代码意味着什么？”我的声音大概是很冷酷吧。别急，SAV，我马上就让你见识到真正的冷酷。

一只金枪鱼出现在 SAV 的身边，这只金枪鱼似乎对面前这个疯狂蠕动的东西很好奇，它不断地围绕着 SAV 游动，间或用自己头上的尖刺去点触 SAV 的身体。

“看上去它在试探哦！”我微笑着说。只见金枪鱼围着 SAV 绕了几圈后身体蜷曲成弓状，作势向前一冲……

我挥动手指，刹那间海水，金枪鱼和窒息都离 SAV 远去了，他瘫坐在我面前的地板上喘气，嘴里吐出海水，浑身上下海水淋漓。

“停下…… 你是谁…… 你不 COMMANDO，你这样做会受到游戏公司的指控的。”

“指控？你没有找到我的身份资料吧，你一定认为我很奇怪吧，那么告诉你，我是 COMMANDO，我的网名用名是 COMMANDO，我的真实名字是祝佳音。”

我从来不知道一个人真正绝望的时候是什么样子，不过我现在知道了，呵呵，就是我面前的 SAV 的这个样子。看上去他已经没有一丝力气了，四肢瘫软地趴在地上。嘴里流出白色的液体，我想口吐白沫指的就是这个吧。

我的手臂略微上扬，SAV 整个人就如同被一只无形的手扼住一样悬在半空，他的喉咙被压迫，气流无法通过，他的整个脸变得通红。

“你们把刘稚藏在什么地方？”

其实我用不着这么傻的问来问去，我完全可以坐在服务器前进行阶段搜索，但是我不想用那种方法，我更崇拜古代的英雄，他们总是泰然自若地在枪林弹雨中穿行。而我们却生活在一个没有英雄的时代，我要让自己成为英雄。

“月球……23 区，行星银行……。”看来 SAV 的精神已经彻底垮了，我本来还以为他能宁死不屈负隅顽抗一会呢。没想到这小子马上就老老实实地完招了。

我现在才发现我的骨子里仍然是一个程序员，我仍然能记得一年之前充斥在脑子中的 16 进制代码，我飞快地把自己的环境修改到火星第 23 区，临走之前仍没忘了把 SAV 踢出去的同时把他的权限改成零。

2001年5月18日
AM 12:20 火星 行星银行

我本来可以走门的，但是我没有走，而是让整个银行的墙壁变成了篮球。其实很好改，只要修改行星银行的墙壁砖属性就可以了。透过一片落在地上又弹起老高的篮球我看到了刘稚和MASK，他们都呆立在当场，不同的是刘稚的神色是惊喜，而MASK的面前，脸上充满带着残忍的微笑。

MASK拔出枪对着我。

"还是65535的力吗？你们这些人也真没有创意！"我的表情还是淡淡的，我现在总算知道为什么英雄总是挂着淡淡的表情，因为他们实在很无聊。

MASK开枪，在无数数据流组成的空间中两个字节朝我飞过来，飞行的速度是那么缓慢优美。我伸出手轻触自身修改的数据，嘴里念着输入后的数值。

我的身体刹那间露出一个洞，MASK的子弹就恰好从那个洞里穿过去，消失在茫茫星空中。

我看到MASK的眼睛睁大到了10cm，这已经是在TM里眼睛的极限了，否则我认为他的眼睛还会更大。

MASK大概已经接近崩溃状态吧，他再度疯狂连射。枪口喷出的火光把他的脸映得通红。

我很无奈地一一点触子弹，于是它们在飞行过程中纷纷不顾及主人的意愿自由变形，有的幻化成乌鸦大叫着扶摇直至天际，有的变成字典划出优美的曲线掉落在地上，有的变成自行车，脚蹬尤在转动不已。拣起一个篮球拍着消失在月球阴影中。

"98年总决赛的队服。"我仍然在微笑着注视MASK。

MASK试图开火，然而他发现自己手中握着一条金枪鱼。他自己的胳膊整个都变成了一条金枪鱼。

"我总算知道你们的想象力了。"刘稚微笑着看着我。

"别夸我，一夸我我就记形。"

"你是谁？"

"我是commando。"我收起微笑，面无表情地看着他。

"你在冒险，我随时都可以先把她让这个世界混乱。"

"笑话。"我漫无表情地让MASK手臂上的金枪鱼变成几条章鱼的触须。"你真正了解这个游戏的源程序吗？"

我和MASK之间飞过一群群白鹅片刻之后这些白鹅无比和谐地转化成疣猪幽雅地跑过去。

"commando先生，共有254人正在以终端方式进入服务器。"大天神之一向我汇报。

"你怎么不说话了？想修改这个世界吗？"我看着他。

"你会后悔的。"他恶恨恨地看着我，咬牙切齿。

"后悔？或许吧！"我缓缓地说。

"commando先生，有4人试图修改服务器数据。"

我并不惊慌，现在我手上有所有的好牌，4个，我没料到有这么多。

"commando先生，2人修改失败退出。"大天神继续汇报。

"跟踪成功，取得具体位置。"又是一条汇报。

"MASK，你还在吗？"我问。

"你……"MASK回答了一句，伸出手来想干什么。

"再见了，MASK。"我转过头去，我不想知道他干什么，我也不会知道了。

等我转过身去的时候，MASK已经消失了。

……

在荒凉的火星上，在一片篮球和疣猪中间，只有刘稚在向我微笑。

2001年6月22日
AM 7:30 寓所

清晨的阳光照耀在窗外，也照耀进了窗子，一切都被阳光涂上了一层耀眼的金色，这金色是活动的，它们在物件的表面上滑动，闪耀，发光。就象一粒粒珠子在片刻不停的流淌。

我睡眼惺忪，几乎是挣扎地从床上坐起，大叫一声："开窗！"

身边的墙壁逐渐变得透明，那一丝丝金色就好象精灵一样跳跃进来，屋子里瞬间被金色充满，金色和黑色形成了反差强烈的剪影。空气交换机开始嗡嗡作响，把经过加工带有充分负离子的新鲜空气带进我的房间。

我每天早上起来都会觉得充满希望，我要修改TM和程序，要和其他游戏公司的代表谈并购，要出席对MASK－他的真实名字叫李猛－的指控，还要抽出时间和刘稚一起去玩。我曾经看一篇随笔上写，看一个人活得快不快乐，主要是看他早上起床时的心情，如果按这个理论解释的话－我现在快乐极了。

开始了，我充满冒险的一天。

（全文完）

正规军与杂牌部队的战斗

COMMANDO

我选中了CYNB，手指随便地按在搜索按纽上。

还是熟悉的无线电静噪声音，这个游戏已经出到第三代了，但这种搜索方式还是保留了下来，不知道是因为怀旧还是别的，电脑游戏愈出新，好象人们的怀旧情节就越明显，那么还要新潮干什么呢？经常在CYNB网络上看见人家说，回想2年前 --- 也就是1999年，那些粗糙的3D游戏是多么好玩，可是现在的游戏却只有华丽的效果而没有内涵等等。

我见过这个游戏的第一代，NOVALO什么公司出的，当时这东西真是粗糙的令人难以入目，不支持TCS也就罢了，连T3D都不支持……据说当年它也不支持什么3Dfx，真是另类的可以，我估计要不是它被SAQUER收购，现在一定会倒闭。

. 说真的，我没觉得这个游戏的一代有什么好玩，两年前的什么游戏几乎都提不起我的兴致，没有了T3D的立体眼镜和TCS的虚拟空间技术，只是面对着一个平面的显示 器，手里握着键盘和鼠标，怎么能体会到真正的模拟感？或许老玩家们还沉浸在当年 自己的激动中不能自拔，可是实际上我知道如果现在让他们玩以前的游戏，他们的那 种浪漫情绪也许回冷下来不少吧……

绿色的立方体在我的眼前穿过，我享受着面前巨大迫力带来的快感。然后面前就是无数个频道，我随意选中了一个频道，申请加入。

“请输入密码”柔和的声音在我耳边响起。

“密码？”我自言自语，“密码是：我是亚当，请把苹果给我”

“……密码错误”

“当然是错误的”我暗想“根本就是胡说的，正确才怪”我的手指向了退出。

“等一下，请问您要参加游戏吗？我们这里正好缺一个人”一个低沉的声音在我
的耳边响起。

“哦？是，是的，我要参加”我楞了一下开始答复。

“我们的密码是ferrero，我们等您”声音消失了。

“谢谢”我输入了密码，眼前出现了选组框，我被强插在蓝组 -- 因为人已经满了。

“大家好，我叫COMMAN-DO，很高兴见到你们”我忙不迭地打招呼。我使用的声音 组是青年男子，显得很有活力，不过好象和这里的气氛不大相符，因为我感觉这里有 一种莫名的压迫感。

“SOFT，你怎么随便拉了这么个人来？”一个清脆的女声在我耳边响起。

“我没有办法，还有6分钟比赛就开始了，如果我们的人不齐的话就要自动放弃比 赛资格了，那样的话就都完了”先前那个告诉我密码的男声开始反驳。

“和D组比赛不是闹着玩的，万一他还是安插进来的叛徒怎么办？就象上届比赛？”女孩激烈的反对。

“D组”我在心中暗叫了一声，是那个在世界野战协会里蝉联3年冠军的小组吗？那可真是个传奇队伍，不过在2个月前的上届比赛中他们被一个叫绯村剑心的家伙用一 把自动装弹的左轮手枪打败了。真是世事难料啊……不过我今天是怎么卷进来的？

“离比赛开始还有2分钟”提示音响起。

“我是队长，我决定”男声坚定不移，“新加入者，请确定自己的呼号”

“COMMANDO”

“COMMANDO，明白了，你有3小时的时间吗？”

“是的，我有”我苦笑，其实我的程序还没有写完，今天晚上到本来是想轻松一 下，这下子好象要更加疲劳了……

“很好，我们是SYSC小组，我们的对手是D组和RQS中队”

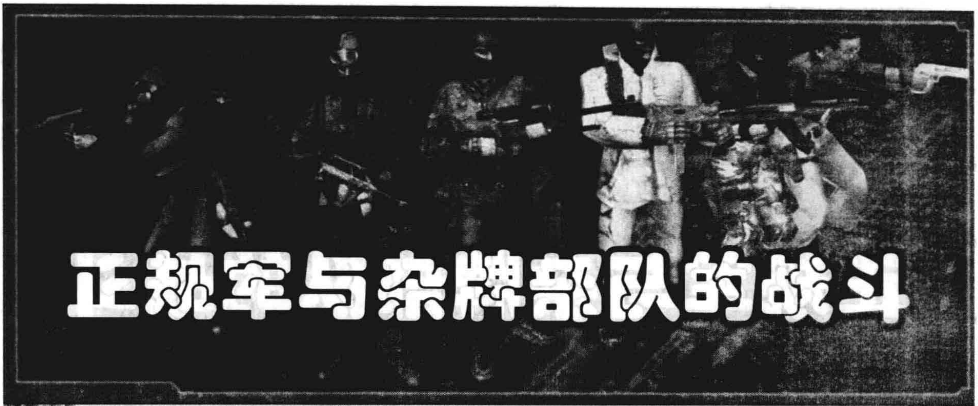
“等一下，就是那些被左轮手枪打死的傻瓜？”我插嘴。

“那是疏忽，今天你不要指望他们还会疏忽。上一届比赛他们输了，这一届他们就一定要赢回来”

“你说什么，这是正规比赛吗？”

“是啊，你不知道吗？第三季度野战大会早就开始了，今天是冠军争夺了”

“……抱歉”，我真的不知道，我埋头写程序已经2周了。此时我可以感觉到 我的队友们惊讶和蔑视的目光。



正规军与杂牌部队的战斗

这种规模浩大的游戏比赛在全球的影响都是极大的，原因一是因为这个游戏的影 响力非常之广，玩者也很多；二是因为高达15万欧元的奖金。因为如此，在前几届中甚至有军方的战术部队加入。不过后来这种行为被禁止了。

这个游戏的标准很特别，而且从第二季度之后战斗方式进行了改变，每场比赛由三组同场竞技，包括最后决赛，比赛只有一组胜利者，没有亚军，季军。这倒很符合实际，只有活下来的人才是真正的胜利者，而死亡的家伙们是不配得到什么称号的。而且三组的乱世，要比单纯的两组比赛难处理多了。

我连野战大会的冠军争夺的日子都不知道，还在今天傻乎乎地闯进游戏频道，我 自己都觉得丢人……

“如果你不愿意加入，可以退出，我们还可以找别人”那个女声在我耳边响起， 声音很轻柔，非常好听，话语也是比较友好的语调。

“请继续”我没有多说。

“我们队由六个人组成，我是队长，呼号是SOFT，代号2；剩下的人代号从3到5，你的代号是6”

“明白，请问指挥官的呼号是多少？”这个游戏的人员设定是这样的，每组六个 人，包括一名指挥官，指挥官不参加战斗，他只负责接收从各个队员那里传来的消息加以综合处理之后再指导整个小队行动，这个游戏对于指挥官来说就象即时战略一样。

“1号”SOFT告诉我。“你擅长什么？”

“随便啦，都差不多”我不敢托大，应付了一句。

“我们缺少突击队员，你行吗？”

“可以”我答复了一声，然后进入作战室挑装备。

“我是突击队员，负重能力并不强，而且主要负责近战突破和保护狙击手，所以 我挑选了带枪榴弹的突击步枪，三个弹夹，三枚手雷和一把近战匕首，手枪我选的是柯尔特.45。虽然有绯村的事迹在我面前浮动，但我知道那只不过是奇兵而已，诸葛亮还不敢唱空城II呢，何况小小的我？

“2号负责近战突击，3号负责报话和医护，4号负责狙击，5号负责爆破和反装甲，6号负责近战突击”1号开始分配任务，“初始队形D，敌不明，地图范围512*512，地域丛林74%，平地26%，废弃军事基地，GPS座标112，153，地图最高点GPS座标276，568；季节春，天气情况晴朗。现在时间为PM8：33，请对表”

“标准的小队队形”我暗想。尽管比赛中经常出现一些诸如6个狙击手的变态小队。但是大家常用的还都是这种组合，有时候潮流也未必不好，而出奇兵的同时也要承受没有足够经验的教训……

“对表完毕”我看了看自己的表。

“开始游戏”

我们置身于一片茂密的丛林中，前面犹如一望无际的绿色围墙，我甚至能够闻到 丛林里腐烂的气息。不知名的昆虫从我的眼前掠过，地面松软。踩上去很舒服。 小队正在成一列前进，整个队伍悄无声息，只有指挥官不时传来一些必要信息。

我紧走几步，追上前面的队员，那是一个女孩，她背着一支狙击步枪。

“喂，你好啊”我凑到她的身边。

“离我远点”她的话音很冷淡，我听出来了，她就是那个在我加入时持反对意见 的女孩。“你不知道这样会增加敌人射击命中率吗？”

“我当然知道”我的声音轻松而自信，“可是这种丛林环境对偷袭突击并不利， 敌人没有很好的地形优势，没有必要设埋伏”

“你玩了多长时间这个游戏了？”她的声音依旧冷淡。

“大概，是，6个月吧”我老老实实地回答。

“那不可能，这游戏刚推出5个月左右” 我似乎能感受到她/他在自己头盔里嗤笑的表情。

“是吗？呵呵，你真的是女孩吗？”我赶快把话题岔开。

“是啊”

“我不信”

网络发展可以说是日新月异，但是有几个不争的事实始终没有改变。1：在网络上男人与女人的比例大约为7：1，其实现在男女上网的总人数是一样的，可是大部分女人都只在网上做自己的工作而从来不

正规军与杂牌部队的战斗

去其他场所，所以网络男女比例和几年前并没有太大分别。也因为此，女子在网络上的地位和待遇就从来没有改变过。2:因为男女比例的不平均和由此带来的不平等，在网络上隐瞒性别的家伙也从来没有少过，而且变本加厉。我是是上网的老手，可不会为此受骗。眼前的这个家伙头像是女的，声音是女的，名字也是女的，这令我更加肯定TA也许不是个女的。

"信不信随你，我就是女的"她头也不回的继续朝前走。

"如果你真是女的的话，能告诉我你的名字吗？"我把在聊天室里的作风继续在这里发扬光大。

"我为什么要告诉你？"又是夹杂着轻蔑笑声的语气。

"因为我对你很好奇"我继续挑逗。

"你不要太过分"她的语气变得严肃起来。

"过分，你这是什么意思？"我依旧嬉皮笑脸。

"到我这里来，艾拉"，SOFT转过身来，把艾拉 -- 就是那个女孩，叫到身边，然　后对我说："请集中精神，敌人随时都可能出现"

"呵呵，明白了"我若无其事的回答。

"我们让他加入是个错误"我隐约听到艾拉的话，显然她是故意让大家听到而没有使用私语。

我笑笑无语，部队在寂静中前进。穿过密林。

时间一分一秒的过去，但对手还没有出现，队长手持红外感应仪，谨慎地左右凝视，但是什么也没有发现。

"GPS座标107.155，预计到达军事基地还有3分钟。建议进入地点GPS座标112.153　偏左20度"指挥官传来信息。

GPS上显示出一个红点，那是指挥官预设的导航点。队长校正了一下方向，然后带领我们向预定点走去。

三分钟之后，我们到达了导航点，那是一个山头，军事基地就在我们眼前的低谷　里的一片空地上。巨大的水泥建筑残破不堪，半露的地堡隐约可见。四周静悄悄的，　没有人影。　基地的四周是一圈山脉，而基地就被着圈山脉围着，好象一个盆地，这四周隐藏着无数杀机，不知道那另外两个队伍是否隐蔽在什么地方，用狙击步枪的瞄准镜注视　着空地。

队长下达了原地待命的命令之后，就开始小心地用望远镜观察军事基地，报话员仔细地在一个隐蔽的地方安放摄像机，以传递给指挥官图象信息。其他的人趴在地面　上，检查着手中的枪支装备。

"无人"队长把戴在头上的望远镜拨上去。

"进入基地"指挥官命令道。

这个命令看上去有点冒险，基地里没有人不代表基地外面就没有人，万一有敌人在外围山坡上待机射击呢。不过如果反过来思考的话，假如有人意识到会有小组在外面监视，他们就会搜索外围。这样我们只要进入基地，就可以静坐待等其余两队火拼而自己坐当渔翁了。

"明白"队长把枪保险打开。

"1号，我们准备进入基地"报话员发送信息。

"OK，"

"我们走"队长回头对我说。

"明白了"我站起身，和队长一起向山下跑去。这是基本的战术技术，由手持突击武器的突击队员探路，狙击手掩护。

"2号6号你们已经进入低谷"指挥官的声音在我的耳机里响起，看来是报话员已经把摄像头装好了。"距离目标地点还有450米左右，四周无异状"

我和SOFT采取交叉前进的方式相互掩护，交替前进。面前的这片空旷场地是最危险的，四周没有任何掩护，我们必须冒着被敌人狙击枪手一击毙命的危险前进。如果通过了这个地带，问题就好办多了。

"隐蔽！"艾拉的声音突然在耳边响起，与此同时一声沉闷的枪声滑破天空，我俩无暇思考马上狂奔起来，不断的蛇行跑动。但除了那一声枪响之外，没有任何动静。

"我方4号击毙敌人一名，估计是狙击手，敌人位置在左面45度左右，情况不明，队伍不明，我方无伤亡"报话员急速地通报情况。

"我看到左面有白光，意识到是狙击步枪瞄准镜的反光，所以朝该方向射击命中"艾拉通过无线电

正规军与杂牌部队的战斗

向队员汇报情况。

"厉害"我暗自想到，艾拉的技术还真的是厉害。如果没有她我们其中的一个大概就要躺在这片平坦的地面上了，而且如果是超大口径狙击步枪，还一定会死得很难看。

我和SOFT气喘吁吁地跑到一个掩体后面，SOFT开始通报情况，"我们已经到达掩体，周围无异状，现在我们用枪榴弹攻击敌人埋伏地"SOFT和我把位置校准，然后面对敌人射击地点发射了2枚枪榴弹。

"道路畅通，你们可以过来了"

"明白"无线电耳机里的声音大而清晰，"我们现在就过来"

我拿出小型监视器，把频率调到和和监视器共通，通过刚才安设的摄像头关注着他们。三个人小心翼翼地走下山坡。突然监视器屏幕一黑，然后就是激烈的枪声响起。

"怎么回事？"我大声叫喊，但是耳边只有枪声——轻快的突击步枪声，偶尔夹杂着沉闷的狙击步枪。

"各队员自行掩护，炮火射击角度大约为右30度，具体情况无法确定，3号请传送具体情况"指挥官的声音听起来有点焦急，因为摄像头被打坏，他现在也无法得到第一手资料。只好面对着大地图下一些没有具体指示的模糊命令。

"队员马上撤退至隐蔽位置"

"3号倒下"，艾拉的声音响起来，"我们现在退回去"

这下就有点麻烦了，我们的报话员死了，这意味着我们其中的一个人将不得不在完成自己本业的情况下操起他并不熟悉的行当 -- 救护和汇报情况，而一个业余报话员和专业报话者的区别是很大的，在危机时刻，专业报话员可以用最简捷明了的语言来通告情况，而其他人往往会发蒙。而且他的装备需要由别人分担，这也意味着我们的负重量不得不增加 -- 这会加大我们的疲劳程度。

"我们已经退回原位置，现在开始转移"一个新的声音响起，那是5号。"3号的尸体和所有装备都未收回，完毕"

现在我方的位置已经被敌人所知晓，所以他们必须马上转移新位置，幸亏这是丛林，枝叶参天蔽日，限制了测距和发射，否则我敢说榴弹炮弹在10秒钟之内就可以准确地落在他们头上。自然我方5号也会用炮火压制敌人的隐蔽地，不过谁都很清楚，基本没什么可能打中，对方也一样会转移射击地点，这可真是无奈。幸亏我们在掩体后面，榴弹无法打击，否则我们也要站起来狂奔到一个新的掩护区了。要是那样的话可就真不太好玩了。

我探出头去，看到3号的尸体倒在离我们大约200米的地上，他就是被超大口径步枪击中的，还真是惨不忍睹。身体被子弹击中之后弹出5米左右，电台和医护用品散落了一地。

"不确定敌人位置和队伍，你们最好转移到新位置，请通知情况"指挥官的声音有些焦急。

我们无法通知情况，因为队里唯一的同频电台不在我们手里，它就在距离我200米左右的地上，但我无法拿到它。

"是否是电台被击毁？如果是的话请2号在原地顺时针走动一小圈"SOFT站起身来，顺时针走了一圈

"明白了"指挥官的声音里充满了无奈。"那么细节问题你们就自己处理了，祝好运"

我实在很同情这位指挥官，现在他的工作变得无比坚辛和抽象了，面对着地图处理瞬息万变的战局，实在是非常困难的事情。

现在问题一大堆，到底是一队攻击的我们还是两队在攻击我们？我们的敌人到底用了什么战术？是把一个以上的狙击手分别放置在两个距离甚远的地方还是其他别的攻击方法？他们现在会采取什么手段？

"你看下一步应该怎么走？"SOFT把无线电关闭，转过头对我说。

"你问我吗？"我看着他，"我们可以这样，你出去拿电台，然后我们通过观察射向你的子弹的弹道来判断敌人的位置，判断清楚之后，先让5号直接用炮火压制，同时我们可以集中进攻，这样就好了"

"你的意思是让我去当靶子？"SOFT低声喊。

正规军与杂牌部队的战斗

"对啊，如果他们不攻击你，我们岂不是就拿到电台了？"我眼睛大大的瞪着他。

"......好吧"SOFT 拍拍身上的土，"各单位都明白了吗？按这个计划行动"

"这太冒险，"艾拉又开始表示反对意见，"这几乎就是去送死"

"可是我们没有其他办法啊"我仍然不急不火。

"那也不能用这个计划"

"那你给我提出一个计划？"我微笑着反驳。

"...听着，如果你认为这个计划很好，你就自己去拿电台，我们会观察敌人方位的"艾拉的语气恶狠狠的。

"亲爱的，没事，我可以出去"SOFT 看到事态变成这个样子，开始折中。

"亲爱的？"我疑惑地望向 SOFT

"她是我情人，这个游戏里的"SOFT 看到了我疑惑的目光，向我微微一笑解释。

"........"真是厉害，都说上阵莫过父子兵，现在演变成夫妻兵了。看来大家还都很有闲心，扛枪之余还能唧唧我我一番。

"你不必去，这个人提出的根本就是自杀计划!"

"好吧，我去"我拍拍身上的土，蹲起来，把装备都放在地上，然后深吸一口气，冲出掩体。

广阔的山谷真的非常漂亮，蔚蓝的天空上还盘旋着几只鸟，是鹰吗？我管他，我只是不规则跑动，而且马上就要拿到电台了。

枪声终于响起，一颗子弹击中了面前的电台，我的心猛然松懈下来，我宁可在敌人的枪林弹雨中狂奔，也不愿意在焦虑和无奈的提心吊胆的等待中行走，我早就意识到敌人一定会伺机攻击，只是在等待这一时刻的到来，枪声打响我反而不那么紧张了。

又是一声枪响，我面前的电台被完全击毁，与此同时突击步枪也响起来，子弹倾泻在我的身体四周，幸亏散射面积不大，否则我必死无疑。从战术布置上就可以看出敌人的老谋深算，首先他们耐心地等待到我跑到距离掩体最远的地方才开始射击，其次是他们首先击中了电台，令我一无所得。我相信他们的狙击手已经瞄准电台很久了，只等待恰当时机开枪。现在我只好返身狂奔，还有漫漫长路在等待着我呢。

狙击枪声不断划过天空，艾拉和 5 号已经找到目标了吧，我把突击步枪解下来胡乱地朝射击方向发射了 2 颗枪榴弹，这纯粹属于一种例行公事。与此同时我不断飞快的左右移动。

几声沉闷的爆炸声，我看到敌人射击点升起黑烟，我们的 5 号已经找到敌人火力点了，和任何高水平比赛一样，高手技术只差在毫厘，把握住就是胜利。敌人终于先于我们暴露了自己的地点，即使是 1 秒种，也足以让我们的炮手先发出炮弹。

"我已经摧毁敌人射击点，估计击中敌人两名以上，具体情况不明。"5 号的话语很沉稳，但内蕴兴奋。

"静待"SOFT 下达命令。我低头小跑回我们的隐蔽地。

"计划成功了"SOFT 朝我笑笑，"你真厉害啊"

"哪里哪里"我做旷世奇材状，"太夸奖了"

"现在我打算把小组成员聚集在一起，分散开的危险太大了"

"是啊"我回答，野战中把人分散开是最不明智的行为，那种分头找人的情节大概只有在电影里才会出现吧，以前也确实有些傻瓜按照电影里的方法去做了，但结局都是被打得连渣都不剩。这倒真和这个游戏的广告一样 -- "这里没有英雄，只有组织。"

"艾拉请原地待命，我们将搜索附近的地区，等候进一步通知"

"明白了"

"我们走吧"SOFT 站起身，"让我们先考察一下这个基地。"

昏暗的灯光照射着半埋藏式的基地内部，一股让人想起发黄的书页的气味迎面而来，和所有基地一样，我们在里面发现了弹药，医护用品。这个基地由数个建筑组成，建筑和建筑之间并无通道连接。而且建筑都是半埋藏的，这的确是一个良好的地方。

"地点已经勘察明确，请到 GPS 座标点 112.152 汇合"SOFT 在一个观察口前发出消息。

"明白"大概是因为处于半地下吧，艾拉的声音显得模模糊糊，"我

正规军与杂牌部队的战斗

们马上就到”

远远地我看见一个人影飞奔过来，那是艾拉，为了提防隐蔽敌人的进攻，两个人没有一起下来，而是采取了在一个人前进的过程中另一个人掩护的方法。艾拉气喘吁吁地跑到我们身边之后，5号也下来了。现在我们小组剩余的4个人又聚集在一起了。

“小组成员汇合完成”指挥官的声音传过来，“下面我建议你们在基地里低调防守”

“看来大概也只能这样办了”SOFT说，我们等到晚上再进攻。

我的脸在屏幕后面苦笑着，竟然是这个结果，和指挥官单方面联系中断；小组人员被憋在一个混凝土房子里面，看来我今天还不如不来。

但我也没有办法，只好把弹药加满，然后象望夫崖一样顺着我的守卫方向观察。

“你很厉害啊，是老手吗？”SOFT拿着突击步枪走到我身边。

“还可以吧，很喜欢这个游戏，做得蛮真实的”，我回答。

“你在什么地方上网？”

“52341区”，想不到在这种紧张激烈的决赛中竟然也会有这种幽静的时刻出现，更夸张的是这种时候的问题竟然是小组成员之间互问基础信息，如果有别人看见这种问答，一定会惊讶致死的。

“我的天，我也在52341区”，我几乎可以感受到屏幕那面传来的惊讶感。

“SOFT，过来一下好吗？”艾拉不失时机地在另一面叫他。

SOFT回头看看在一边招手的艾拉，走过去。

“呵呵，看来有了女朋友，就多了累赘了”我自言自语，然后只好继续观察。

“建议你们休息”指挥官发来信息，“你们的疲劳度现在为27，经过40分钟休

息之后可以完全回复。建议2人值班制度，预计53分钟全队休息完毕”

这个游戏是有疲劳值的，如果你每天都疯狂的在旷野狂奔而不休息，就会疲劳而死。一般野战小组都选择在晚上找地方休息，不过我们夺取了掩体，可以在白天休息一会，敌人是不会愚蠢到白天进攻堡垒的，而我们经过休息之后可以在夜晚进行精力饱满的突袭。

“明白了，我们现在开始休息，3号和5号值班，我和COMMANDO休息，在27分钟之后我们换岗”SOFT下达命令。

“我的状态不好，要先休息”艾拉突然说，然后就把武装带卸下“SOFT，你先值第一班吧”

“......”SOFT没有说什么，抱起枪走到窗口。

“这两个人发生了什么？真是莫名其妙，这样的也叫情侣吗？”我看着进入休眠状态的艾拉和默默守卫着我们的SOFT，感到很怪的一种感觉从心里升起。管他呢，在网上，我是来消遣的，我不希望有什么动人的故事在我的身上发生，我只是一个过客。

然后我就入睡了。游戏中的我躺在地上，现实中的我趴在电脑前。我想我们都需要休息一会。

当我被叫醒的时候，我的疲劳值已经下降为零了，游戏里的我和现实中的我都感觉精神饱满。

“现在开始换岗，3号和6号值班，请在26分钟后叫醒我们”SOFT说完就躺下了。

我把表定时在26分钟，然后抱着枪凝视着窗外。现在已经是傍晚时刻了，太阳的颜色变得火红，就象一只大球，我甚至可以感受到它慢慢慢慢地落在山谷下。苍蓝的天空里浮云都被染成红色，微风吹拂着树叶，候鸟从头上掠过，四周净寂一片。

“很静是吗？”艾拉慢慢地走过来，她的头发散开了，显得那么迷人。

“是啊”我故意装出懒洋洋的样子，“可惜是在游戏里，否则我一定约你出去走走”

我期待着她的反映，但她什么都没说，只是微微笑了笑。

“我很少见到有女孩喜欢这个游戏的”我只好再度找话。

“你怎么就肯定我是个女孩？”她又微微一笑，样子漂亮极了。

“我当然肯定，而且我还肯定你是个美丽的女孩，很苗条，长头发”

网络挑逗可是我的本色，我当然不肯定她是个女孩，但是既然见不到，就不如把她当成女孩，于谁都没有害处。自己也能沉浸在幻想之中一会儿。话说回来，为自己永远也弄不清楚的事情操心是最愚蠢

正规军与杂牌部队的战斗

的了。

“呵呵，那我要是个又矮又胖的男人该怎么办啊”

“那我就只好自杀了”我的眼睛看看她，又看看窗外。

“可别，那我一定会伤心死的”

“是吗？那为了你，我一定活下去啊”

这种对话是否有点对不起SOFT？谁知道，反正我是不在乎的，没有人会把纯网络上的恋情当成真正的爱情，网络上的爱情大多数都是带有戏谑和满不在乎性质的，真正的爱情还是要在现实中发生，即使是在网络上认识的，最后还是要到现实中见上一面才能真正确定关系。所以如果说谁把网络爱情看得特别重要的话，那么他/她不是在现实生活中没有爱情，就是现实人格无比压抑，甚至是个变态或者精神手淫者一类的。这种人我在网络上也不想和他打交道，更别说生活中了。

“真的吗？你为了我什么都肯做吗？”她的眼睛看着我。

“是啊，什么都肯做”

“你能帮我对付SOFT吗”

“你说什么？”这可真是奇闻，我想现实生活中我大概会叫出“谋杀亲夫”这几个字吧。

“你知道，他是我的情人”

“是啊，你看我有和他竞争的机会吗？”

“但是其实我并不愿意，他是在威胁我”

“威胁？在网络上还有什么东西可以威胁一个人？”

“他是个CRACKER，窃取了我的私人资料和所有朋友的联系号码，他威胁我说如果我不当他的女朋友，就要把我的私人资料公布”

“那你一定是有什么见不得人的东西了？”我笑起来。

“别这样行吗？不要开玩笑，我真的需要帮助”她看着我，眼睛里好象有泪光，当然我知道这是不可能的，这个游戏的设计者大概是“英雄流血不流泪”的拥护者吧他们没有给角色设计流泪插件，所以说，游戏里的人是不会流泪的，如果说她眼睛里有泪光，要不然就是她把水浇在了自己头上，要不然就是我的错觉。

“然后呢”

“他要求我和他一起加入这个游戏，我本来是不玩这种游戏的，但是他非要我玩”

我的天，这个SOFT还真厉害，看来他不仅是在生活中变态，在网络上也变态，大概他看到这个游戏里有情侣，所以也拉来一个吧。

“反正网络情侣也不是现实情侣，你就凑合一下吧，言语也没什么了不起的，再说我也没法帮你，如果SOFT是个CRACKER，那我可惹不起。”

“我就知道会是这样，没关系”她悲哀地摇摇头，回过头去。

“我可还没有说对不起呢”

她又回过头来。

“你至少应该快乐一点，没什么东西是不能解决的”我说了一句明显是安慰的话。

“谢谢”她轻声说，声音就象鸟儿一样清脆动听。

我没有说话，只是把头转向窗外。

我看看手表，还有10分钟全队休息完成。

外面的天色已经变暗，黑夜来临了。

“嘿，我休息完了”一个声音在我身后响起，是SOFT。

“你的疲劳值还没恢复呢，怎么就起来了？”艾拉快速走上前去，低头问SOFT，

然后又迅速看了我一眼，我明白她的意思。

“没什么，只是想起来了”SOFT把枪背在身上，又整理了一下武装带，“刚才没什么情况吧？”

“没有”我回答，“我和你的情人聊得很投机”

SOFT轻声笑着说：“哦？我们一会行动，你看怎么样？”

“问题是敌人是否会在这个时候休息呢”艾拉盘腿坐下，用枪支撑着自己的下巴　我真的是佩服女人，现在的她看上去和刚才孤独无助的她完全是截然不同的两个人，是她太能掩盖自己，还是她刚才根本和我说的就是假话呢？

“我们总不能在这里坐下去吧”SOFT沉吟着，“COMMANDO你看呢？”

“是啊，你说的对”我的样子仍然是懒洋洋的，“我们总不能在这里一直坐下去　吧。”虽然我们拥有地堡的掩护，但是如果我们不出击，就等于敌人拥有比我们更保险的掩护，再说这样下去我们在明

正规军与杂牌部队的战斗

处，敌人在暗处，而且拥有几乎无限广阔的活动空 间，可以想尽花样来对付我们。

“但是现在他们未必会休息”艾拉反驳。

“但是现在是最好的进攻时机”我沉吟着。尽管有夜视仪，但是在黑夜中的防御 仍然是困难的，一是因为夜视仪的视觉暂存比较大，看着毕竟不如白天的肉眼观察清楚，二是因为黑夜在心理上会给人很大暗示，在黑夜人最容易麻痹。

“是啊，我们等5号醒来就进攻吧”SOFT做出了决定，我看看表，还有2分钟了。

5分钟之后，小队一行四人潜出基地。

在出基地之前，我们的脸上和身上都涂满了防红外涂料，而且都戴上了夜视仪。一般来讲，因为价格因素，单兵夜视仪一般采用微光夜视。但因为这是游戏，所以我们都携带了昂贵的单兵双转换夜视仪。我和SOFT的枪上还加装了强光灯和红外发生器，另外抛弃了一些不必要的东西。

出基地的方式仍然是我和SOFT开路，因为不知道是否有敌人在四周窥视，所以我们必须谨慎小心。

“你真漂亮，”在出门的时候，我故意和脸上被抹的乱七八糟的艾拉说了一句笑话，在说这话的同时我的眼睛注意着SOFT，艾拉对我的恭维没有任何反映，而SOFT倒是轻轻的笑了笑。

“准备完毕”指挥官的声音响起来，导航点标示完成，GPS座标103.144。距离600米，部分进入切线为23，预计2分20秒左右到达。能见度7，建议切换至微光方式。

“准备好了吗？”SOFT向我投来探询的目光，我点点头，两个人猫腰跑出了掩体。

夜晚的风和白天的完全是两样的，如果说白天的风让人感到懊燥，那么晚上的轻风则让人感觉美好和轻松，我甚至可以感觉我的衣角被风吹起的姿势，那姿势是那么动人，任何3D工程师都无法模仿。夜空中，明亮的星辰在闪亮，那些光是他们在几千万年以前就发出的，经过了漫长的时空被我们所见，现在的他们的样子，也要到几千万年之后才能被我们的后代所见到吧。然而我的思维却可以跨越这几乎是无限的时空距离，我甚至在现在就可以在脑海里勾勒出它们的景象。

然而这些都只能存在于我的思维中，它们只在我的想象中出现。现在的我正在夜空下狂奔，我的眼前是微光夜视仪筛选出的图象。我知道舞动的衣角和美丽广渺的天空只不过是一组数字，然而他们仍然能带给我感动。只要能带给我感动的东西，何必费心管它是什么组成的呢。

“成功抵达导航点”耳机中发来指示，“原地待命，等待后队”

我仰卧在山谷的草地上。

“那些星星真漂亮，是吧”SOFT突然回过头对我说。

“是啊”我的双眼仍然注视着夜空。

“在这种星空下征战还真有些残忍啊”他轻声的笑着。

“可是你仍然在征战，所谓残忍也好，美丽也好，只不过是被评价的工具而已， 到了自己一个人的时候，就没必要说这些东西了”我生硬地回答他。连我也弄不明白我为什么要这样回答，或许是艾拉的话让我在潜意识里对SOFT起了防范作用了吧。

“你还真深沉，是哲学家吗？”他的反映倒很快。

“不是啊，我是个痞子”我漫不经心地站起身子，因为我已经看到艾拉和5号的 身影了。

“呵呵，照你这么说，痞子也需要有高深的文化素质了”

“那你看看”

“对了，你住在52341的什么地方？”

“23区。”我几乎忘记了面前的这个队长和我还是一个城市里的人。“你呢？”

“我在11区，23区可是个富人区啊，你一定是大地主”

“呵呵”他是想敲诈我吗？大地主，应该是这种人感兴趣的对象吧。

“能把你的社会号码告诉我吗？”

“看看，放线了”我想。“你先说”

“我的是15352341180111301”他倒是没有隐瞒。我从这个号码里可以分析出不 少东西，他给我的号码如果是真实的话，前三位是星

正规军与杂牌部队的战斗

球号，4~7 位是城市号，7~9 是街区号，后面是生日，再后面是性别。他是 11 区 1980 年 11 月 13 日出生的男性公民。

“我的是 15352341179101302”

“你是女孩！”他惊讶的叫起来。

“呵呵，不象吗？”

“哇，真的啊”他越来越惊讶了。

“逗你呢，最后的号码是 1”

我微笑着看到他的表情由惊讶转为苦笑，那是一种被捉弄之后的无可奈何的笑容我骗了他一吧，不过我知道了他也会看社会号码，看来这个人的确有可能窃取资料。

“你比我大一岁呢”他仍然在苦笑。

“是啊，虚渡一年光阴”

“别这么说嘛”

“我也就是这么一说，客气一下”

“你们在说些什么？”艾拉出现在我们面前，她的脸非常严肃。没有一丝笑容。

“我们在聊天”我笑着看看她。“聊得很投机”

“你们都聊了什么？”她转向 SOFT。

“什么都聊了”SOFT 也在微笑。

我突然有点后悔，我一再的躲避自己的责任，把自己塑造成一个完全不顾别人感　受的自私小人，我成功了，然而为了自己的轻松我是否给别人的伤口上撒上了盐呢。

“汇合完成”指挥官传来了信息。下一个导航点 GPS 座标为 74.110，那里有活动　痕迹。

“前进”SOFT 把枪平端在手中，我们又开始前进了。

“艾拉走过我面前的时候看了我一眼，那种眼神让我感到自己是个大混蛋，但我不　在乎，或者说我努力让自己不在乎。

我尽力使自己不思考除战斗之外的问题，战斗的问题就够多的了，我们的对手在哪里？他们两个组之间是否发生了战斗？现在他们会采取什么样的行动？是在守株待兔还是在休息？我们应该怎么办？可惜这些问题我一个都想不明白，没有足够的证据，即使做出结论也很可能是错误的结论。所以说还不如不做，既然事态不能顺着自己的意志去发展，那么我们只需要跟着事态走就可以了。

小队在密林里行进，漆黑的天上没有月亮，只有星星，今天晚上还真是不错，月黑杀人夜，风高放火天，风虽然不高，但是月亮却足够黑，再说我们也不想放火，杀杀人就足够了。

小队的夜视仪是微光模式，艾拉的夜视仪切换到被动红外模式，这样做是保证在任何情况下都能至少有一人保持夜视能力。我们保持静寂，默默前进。

“发现敌人活动迹象，全队人员注意，进入战备”指挥官的声音永远是从容不迫的。没有声音，但我相信每个人都把已经紧绷的神经又再绷紧一环。

小队的行进速度明显放慢，每个人都在左右搜索。

走在第一位的 SOFT 突然把手向下一挥，小组成员马上全部趴下。我切实地感受到了　一阵恐怖的颤抖历经全身。

“发现敌人休息地点”耳机中传来 SOFT 的低声轻语，“全体成突击队型待命”。

“在前面约 30 米，33 度，3 人，1 人坐姿，两人卧倒”SOFT 轻声通报着。

“占领制高点”指挥官命令道。

在密林里，比较稳妥的杀敌方式就是从上向下射杀，由于枝叶遮天蔽日，敌人很难判断射击源，而且也没有太好的隐蔽地点，同时在高处还可以向下扔爆炸类武器。

我们四人分别爬上树，我坐在一棵苍天巨树的枝杈上，用树叶把自己隐蔽起来，然后小心地把手雷放在旁边。艾拉在我的右面，我看见她已经把狙击步枪架起，并且用瞄准镜仔细地寻找射击点了。

在树枝上的感觉还真是安全，尽管我清楚地知道这薄薄的树叶并没有一点阻挡子弹　的作用，但我还是觉得更加安全，这大概就是心理作用吧。

我调整了一下夜视仪的焦距。以便能更清楚地监视敌人。看来他们正在休息，连坐着的那个人都有点昏昏欲睡的感觉，看上去他们已经做好了随时出发的准备，武器上都安装了强光灯，身上全涂着防红外涂料。不过他们戴的都是红外夜视仪，奇怪，为什么不戴微光的？

“准备完毕，可以随时进攻”艾

正规军与杂牌部队的战斗

拉的声音响起来。

"好，全体准备"SOFT 的声音充满紧张，

"艾拉瞄准警戒者，我和 COMMANDO 各瞄准休息者，准备好了吗？"

"等等"我突然想起了什么。

"有什么事吗？"

"这队野战组是只有三个人的那组吗？他们会不会还留了一个人在高处防守？"我尽量理顺自己的思维。

静寂

"撤消进攻状态，大家注意搜索高处"SOFT 下达指令。

我把目光向上寻找……

空地上面的一棵树的枝叶太不自然，发现了，那后面伸出一枝狙击步枪！

我轻吁了一口气，幸亏我们没有贸然进攻。

"发现新打击目标，大家把视频切换到与我共享"我轻声说。然后用带着视频头的夜视仪为小队指示了位置

"COMMANDO，你能一枪命中狙击手吗？"

"我想没问题吧"

"为什么要让他射击狙击手，我是狙击手，应该由我干"艾拉突然叫起来。

"这是我的决定！"SOFT 的语气变得强硬。

"这没有道理，应该是我对付狙击手"

"艾拉，你已经开始让我厌烦了！"SOFT 低声喊起来。

我目瞪口呆，这是怎么回事，艾拉到底是怎么回事？她不是说自己是被强迫的吗？怎么又开始在这种关键时刻捣乱？

"我不管，我一定要射击狙击手"

"你听着艾拉，这是我的命令，我是队长，我有决定权，如果你再胡搅蛮缠，我将把你开除出小队"

……

"大家听明白了吗，依照原计划，COMMANDO 射击狙击手，艾拉瞄准警戒者"SOFT 的话明显是昭告天下的那种语气。

我叹了口气，是非是别人的是非，我只听从队长的命令，我把枪口瞄准那片树叶。

"准备攻击，等待攻击口令"

我的手指紧紧按在扳机上，汗渗了出来。

好象有什么地方不对劲。

枪声突然响了起来，但却不是我开的枪。

是艾拉。

我看到空地上空，敌狙击手隐蔽的那棵树枝突然断裂，一支狙击步枪掉落下来，然而——只有一支狙击步枪。

刹那间我的眼前一片漆黑，我清楚这是敌人用强光弹照射使我装备的微光夜视仪开启了强光保护。微光夜视仪是利用放大自然光原理工作的，但如果自然光线过强就会致盲。

所以凡微光夜视仪都有强光保护功能，在突然遭遇强光的时候会自动中止工作。现在敌人无疑是用什么东西发出了强光。

枪声在我的耳边响起，我还依稀听到 SOFT 在压低声音叫喊"待命"。但我什么都看不 见，我必须把夜视仪调整到被动红外方式。

当我调整完毕之后，战斗已经结束了，空地周围躺着四具尸体，其中三具穿着一样的 队服，从队服上判断，有一个小队已经被消灭了。剩余的三名野战队员迅速地收拾起自己的装备。他们把武器收集在一起，挑走了几样，然后在剩余的武器上面倒了一瓶腐蚀性液体。最后他们把自己死去的同伴装进一条袋子里，袋子上面赫然有一个金色的 D 字。做完 这一切之后，他们匆匆地说了几句话，然后就离开了。

这真是我们的运气，另外一组在艾拉擅自射击的同时发动了进攻，而 D 组显然早已经 设计好了一个陷阱。我无法说出这陷阱到底有几重，目前我可以想到的是他们首先派狙击 手埋伏在高处，然后在另一制高点营造出一个假目标，并且安置了强光发生装置，布置好这一切之后，他们涂满了防红外涂料，诱使对方使用微光夜视仪。然后自己戴着红外夜视 仪假寐。而我们和另一组就这样上套了，只是我们的运气太好，而另一组的运气稍差。

这就是 D 组，我不得不佩服。

"迅速追击"SOFT 下令，我们马上从树上滑下来。艾拉垂着头，拎着狙击步枪。

"你听着，艾拉，你太过分了"

正规军与杂牌部队的战斗

SOFT的脸上因为愤怒而变形，这也是设计者的天才思想之一。

艾拉什么也没有说，而SOFT也无暇再说些什么，我们还有任务在身。

地面很潮湿，D组的脚印还很清晰地留在上面，看上去我们跟踪脚印就可以了，然而对与野战高手来说，利用脚印制造假象是最轻松的事情。

D组当然是野战高手，他们的脚印可真是千变万化，有时候在空地上绕一两个圈，有时候倒穿鞋走一段。但是他们没意识到我们就在他们的后面紧紧跟随。

现在事态对我们太有利了，我们是4个人，敌人是3个，而且疲劳度远远高于我们了，况且我们在他们后面悄悄跟随，了解他们的一切行动。看上去我们可能会胜利，我甚至看见那15万欧元在朝我微笑。

“他们一定会累的，会休息，那样我们就可以伺机进攻了”SOFT低声对我说。

自从跟踪开始，SOFT就一直和我离得很近，把艾拉甩在一边。我可以想象艾拉在背后的愤怒目光，然而我又该怎么向艾拉解释，其实我只是一个过客，无意卷入是非呢？我想艾拉现在一定认为我已经把我和她的谈话向SOFT说了，而我又该如何让她相信，我根本就没有向SOFT透露哪怕是一丝一毫呢。

难道在网络上，我仍然不能摆脱这一切吗？

D组的速度终于放慢了，他们一定在寻找宿营地点。看来机会已经逐渐接近了。

他们终于停下来了，看上去他们在交谈，一定是在分派任务吧，哦，看，两人人开始休息了。

“准备进攻”指挥官的声音里满是兴奋。他一定也意识到胜利了吧。

“成突击队型”SOFT下令。

看上去胜利唾手可得，让艾拉瞄准放哨的人，我和SOFT瞄准休息的人，只需一枪，就

可以解决。而获得最终胜利。

“艾拉，把狙击步枪给我，你现在的状态不适合用狙击步枪”SOFT走到艾拉面前，伸出手来。

“为什么”艾拉疯狂地叫起来，幸亏她使用的是内部频道，否则敌人一定会被震聋的。

“不为什么”看上去SOFT也是憋着一肚子火。

我几乎要用双手抱住头了，这真是可笑，在这种关键时刻，我们的小情人却开始斗嘴了，“艾拉，我不想再和你争辩，把枪给我”

“不，我不能把枪给你，你已经变心了，你想甩开我”艾拉的脸色在夜光下竟然显得十分恐怖。

“你在说没用的话，现在是在战斗”

“你是不是想甩掉我？”

“闭嘴！艾拉！”SOFT大喊。

“我不会闭嘴的，你甩了我，你欺骗了我，你不会成功，我不会把枪给你”艾拉越说越激动。“你看到了他，然后就想把我甩了，我知道你是女孩，我调查过你，我知道你的背景”艾拉看上去已经开始疯狂，拿枪的手臂疯狂的飞舞。指着我来回晃动。

“我的天！”我简直无法来形容自己的感觉，我觉得一切都乱了。我看看身边的5号，他也呆立在那里，想必他的感受和我一样。

“你调查过我？”SOFT的声音中充满惊讶。

“是的，你听着，我知道你的一切，你要甩了我吗？是吗？好，我不会离开你的，你甭想”艾拉说着说着，越来越暴躁。她指着我，疯狂不已。“她来了，是吗，你喜欢上了她，恩？我知道，这不怪你，是他干的”她举起手中的狙击步枪，黑洞洞的枪口对准了我。

我真的不知道该怎么办才好，我看见艾拉脸上的狰狞表情，我清楚她会真的开枪，我已经忘记了自己是在游戏中还是在现实中，我忘记了一切，只能记起恐惧。

然后发生的一切，好象会永远存在于我的记忆中，我看见SOFT扑过去，扑向开火的艾拉；我看见艾拉的枪口喷出火焰，但我竟然没有听到枪声；我还看见我身边的5号胸前出现了一个血洞，然后整个人就飞了出去，最后我看见SOFT猛地夺下艾拉手中的枪，然后一拳把她打倒，接着朝我飞奔。

5号死了，被艾拉杀死了。他的尸体被狙击步枪子弹穿了个洞。脸上充满了惊讶的表情。

SOFT跪下来，头低在胸前，我知道她在啜泣，但我无力走上前

正规军与杂牌部队的战斗

去。

艾拉坐在地上，两眼无神，然后她慢慢地取出自己的手枪，对准我。

我仍然无力阻止，也不想阻止。

“SOFT，我知道你是女孩，我喜欢你，我爱你，虽然我也是女人，虽然这是在网络”艾拉的声音嘶哑而悲凉，这大概是她的本人的声音吧。“我的确调查了你，你的确年轻漂亮，我无法失去你”

她喘了喘，然后接着说。

“我不能失去你，你明白吗？男人，男人都是肮脏的东西，我厌恶男人，我喜欢你，你是不是以为你一直在欺骗着我？哈哈，你错了”

“你抛弃了我，好，我不会忘记你，我永远不会忘记你”

“我知道你的心思，你对这个新来的有好感，我怎么会不知道你的心思呢，我不能允许他这样，新来的，你记住，我会毁灭你的，我一定会杀了你”

“你知道吗？这不是在现实社会”我无畏地看着她，“你在这里可以杀了我，但是在现实社会中，你永远不可能杀我，我想你现在有点分不清网络和现实了，这虽然是小说情节，但对你这种变态来说也不是不可能”

艾拉的表情显得很颓废，她低头想了想，然后摇摇头，接着就把手枪对准自己。她的眼睛向我们扫了一圈，脸上掠过一丝迷惑的表情，她把枪口放进自己的嘴，扣动了扳机。

然后她整个人就软软地倒在地上了。

我站起来，扶起SOFT。

“快走，枪声整个世界都能听见，再不走我们就危险了。

倾斜而来的子弹声印证了我的话，D组果然反应快捷，从艾拉向我开枪算到现在大概只有5秒种，他们已经找到我们了。

但SOFT的身体好象失去意识一般，我只好搀着他向树丛里一滚，然后匆匆跑开。

“听着，我不知道你们发生了什么，看来3号和5号都被击中了，现在你们需要躲避敌人的进攻”指挥官开始在耳机里大吼。

敌人的子弹从我们身边掠过。幸亏这是在密林里，巨大的树木阻挡了敌人的视线和子弹，否则我们已经死了数十个来回了。

敌人停止追击了，我想他们一定是看见艾拉和5号的尸体了，呵呵，如果是新手，一定会且将剩勇追穷寇的，但相对与老谋深算的D组来说，他们一定有几百条疑点要处理。他们不会贸然进攻的。我们现在相对来说安全了。

我搀着SOFT，跌跌撞撞向前跑。

“你们已经脱离了危险区域，敌人停止追击”指挥官发来了信号。

“谢谢你，我没事了”SOFT停住脚步。

“哦，没事了？那就好”我看看她，又挠挠头。

“我没想到...艾拉...是同性恋”她看着我，很害羞的样子。

“呵呵，我也没想到啊，不过那个变态已经死了，现在就剩下你我了”

“艾拉...我真的没有想到，会是这个样子，还有5号”

“这不是你的错误，艾拉是个变态，你挽救了自己和小组”

“谢谢”她疲惫的一笑。

“如果我们还想胜利的话，就着手下一步行动，网络是网络，他们都没有死亡，我想你应该明白这一点”

我不想莫名其妙的退出，尤其是在这种能获得巨额奖金的时候。

“其实，在战斗中死人是很平常的事情，只不过这次的事情特殊而已，我想你能很快恢复”

“是的，我刚才已经差点分不清现实和虚幻了”

“现在我来告诉你，我们在网络中对话”

“我已经知道了”她嫣然一笑。屏幕上的他也一笑。

“那么现在我们该怎么办呢？”

SOFT看着我，看来她已经自觉地回复了生活中女孩的本色，我相信她在现实生活中一定是一个温柔而美丽的女孩。

“恩，我想想，D组在消灭了另外一组之后，马上找地方休息，这是否说明整个白天他们都没有休息机会？”

“是啊，很少有野战小队会在白天休息的”

“但是他们刚休息，就被我们惊动了？”

“是啊，你的意思是让我们继续骚扰，直到他们不得不休息为止？”

“聪明的女孩，你明白我的意思了。”

“这种战术有些冒险，不过在当前情况下仍然值得一试，如果按时间推断的话，他们 现在的疲劳值应该是143，离临界点150还有7

正规军与杂牌部队的战斗

单位,也就是说他们如果始终处于高紧张活动中的话，只能坚持10分钟左右，我们必须保证在这30分钟之内让他们无法休息。”

我想我的滔滔不绝的样子一定很让人崇拜，她一直在看着我，尽管她用的形象是一个　人高马大的军人,但我仍然能在脑海中勾勒出一个小鸟依人的形象来。

“我们走吧”她把枪平端,我们开始回头走。

“喂,你真的是个女孩吧？”我拉住她。

“你说呢？”她调皮的回答。

“哦？你喜欢我吗？”我接着问。

“你说呢？”她仍然用这句话回答。

“大概是喜欢吧”我笑笑。

“那就算是喜欢吧”

看来网络真的是神奇,最害羞的女孩在网络上也会大胆袒露自己的情感。

“恩,我知道,但是,有一点我必须告诉你”我吞吞吐吐,“我也是女孩”

“什么？真的？”她猛然停下,回头看着我

“假的”我淡淡说了一句,然后微笑着向前漫步。“你欺骗了我3个小时,我如果不报复一下就太对不起自己了”她对我这话的答复是突然从后面趴到我背上,给了我一个小小的拥抱。然后我们继续向前行进。

我走在她的前面,自从知道她是个女孩之后,我们的角色发生了转变,现在我不自觉　的扮演起保护者的角色,而她心甘情愿地被我保护,我想我们俩都很乐意作出这种转变。

顺着自己的脚印,我们逐渐往回走，一路没有任何情况发生,直到我们远远看到艾拉和5号的尸体,那两具尸体显然被小心的搜查过,我二话没说,举枪朝平地发射了一颗榴弹。这一击的效果还真的不小,我看见D组的埋伏兵力从树丛里跳出来恐吓性开火，但他无法找到我们。

我一拉枪拴,又放一颗。

在一段时间之后,当我看见报纸上称赞我这两枪为:“决定性的开火”，并引用很多兵法作出注解时,不仅哑然失笑,我哪有时间去想那么多,当时只是随意要吓唬D组一下而已。不知道当时我如果扔手雷,这些记者会说我什么。

我放完之后,拉着SOFT马上转移,不时回头放上几枪。

就这样我们在密林里转悠了将近10分钟，每当D组枪声停歇的时候我们就回头放几颗榴　弹，我狂奔的时候脑子里总有毛主席他老人家在教导:“敌进我退,敌退我进，敌驻我扰，敌疲我追”　终于,身后的枪声不响了,无论如何也不响了。

我和SOFT把所有的榴弹全部射击出去,然后向回走。

这样有些冒险,D组很可能是孤注一掷的装死。

远远的,我看见了D组的三个人,他们呆在地上,一动不动,看上去是疲劳度过限了。

他们都戴着夜视仪,我无法看见他们的眼神。这反而更好,否则我也许会怜悯。

我没有说话,拿起步枪就是三个点射。他们的胸前喷出血浆,然后倒在地上。

我不会傻到象电影里一样拿着手枪，还要说一大堆废话才射击,这是战场,我们是敌人,胜利者没必要和失败者说什么,敌人和敌人之间更没什么好谈的。

看上去这就是胜利了,胜利总是来得如此轻松。然而胜利之前的过程却总是那么艰难。

我摘下夜视仪,曙光已经出现在地平线上了,红色的阳光投射到我的身上,我周身都沐浴在在阳光里。

阳光照亮了我们的战场,也照亮了我们的敌人,照亮了依偎着我的SOFT，虽然一个男人依靠着另外一个男人看上去很怪。

“我能给你电话吗？”我问靠在我肩上的SOFT。

“当然，我等着你，号码是14454366543”她轻声回答。

屏幕上出现了庞大的绿色的VICTORY字样,接着我们被带入一个交谈频道,在那里有无数的人将对我们进行访谈,但我已经没有兴趣管这些，我把立体眼睛摘下来,用手揉揉有些酸的双眼。我要休息片刻。

我长吁一口气,拿起遥控器把窗户的透光度调到零。窗外,曙光已经出现在地平线上了,红色的阳光投射到我的身上,我周身都沐浴在阳光里。远处,巨大的地球联邦战舰斜斜地从居住区的防护罩外划过。火星殖民地又迎来了新的一天。

我拿起了电话听筒。

（全文完）

十年·一时无双
2005
2000
1995

三国公孙氏

谈到《三国演义》,相信大部分中国老百姓津津乐道的是孙、曹、刘这几个最终割据一方的大人物的事迹,好像三国时代百年间就这几个人来来往往一般。其实胜者王侯败者寇说的入情入理,看小说的时候谁会关心深宫怨妇的命运如何呢?不过话说回来,还真有那么一批人喜欢把《三国演义》当史书来读,非要将每个人物背后的真相探个究竟。既然前几期报纸对刘焉都作了专门讨论,我们这次不妨看看在《三国演义》中占了很大篇幅的两个公孙氏——公孙瓒和公孙度。

首先声明一点,这两个公孙氏没有什么血缘关系;一个在辽西,一个在辽东,除了都被写在了《三国志?二公孙陶四张传第八》以外,并也没什么瓜葛。这里之所以想把他们放在一起谈,不过是姓氏相同罢了。

公孙瓒是辽西郡令支县人,没什么背景,完全凭借实力升到诸侯的地位。史书上写他靠着一表人材成为太守的入门女婿,并被派到卢植那里进修,由此进入仕途。可见此人确实有些手段,最起码善于钻营,与《三国演义》中给人的莽夫印象截然不同。

公孙瓒治理辽西的主要任务就是防务,但他这一点做得并不太出色。辽西所处大概位置在现在山海关一带,是战国时期燕国的领地。汉代的辽西已经是汉朝的国境线了,经常受到鲜卑、乌桓等外族的骚扰。公孙瓒从属国长史升到奋勇将军,官儿越做越大,仗可是越打越差。最早的时候还能凭几十骑大破鲜卑,到后期却只能困守孤城了。也正是因此,朝廷才派来刘虞这个皇室亲自戍边。

可刘虞也不是个有什么远大志向的人,诸侯伐董卓的时候要推举他做皇帝,他死活不肯。而且又是文官出身,公孙瓒自然不把他放在眼里。从暗斗到明争,最后终于找了个借口把刘虞给杀了,理由居然就是刘虞想要称帝。反正天高皇帝远,而且朝廷自顾不暇,谁有心情管辽西死了个州牧这种小事儿呀,公孙瓒于是可以美美地做他的土皇帝。

可惜好景不长,他的亲弟弟公孙越让袁绍手下的周昂给杀了。公孙瓒一介武夫,岂肯罢休,而且他一直觊觎袁绍的领地,正好以此为由扩大地盘,何乐而不为。游戏《三国英杰传》中磐河之战的描写还是比较忠于历史的,只是有两点稍有疏忽。首先,发难的一方是公孙瓒,而不是袁绍;其次,磐河之战时公孙越已经死了,和严纲并肩作战的是公孙瓒的另一个堂弟公孙范。虽然看起来公孙瓒来势汹汹,但最后在界桥还是败了。究其原因,主要是手下的将领素质太差,和袁绍简直没法比。除了稍占人和之外,天时地利都不在公孙瓒这边,不败才怪呢!

一定有人要问,公孙瓒手下不是有刘、关、张、赵这样的猛将吗?怎么说没人才呢。其实事实远不像演义中写的那样。刘备和公孙瓒除了同是卢植门生外,看不出来亲近到那里去。刘备在公孙瓒阵营中始终没有得到过重用,平原县令只不过是公孙瓒手下的手下而已。汉末在地方上的官职大多被士绅把持,与之相对的"单家"可能一辈子都得不到重用。汉朝的时候士绅阶层受的教育较高,素质自然也较高,从中选择贤才本无可厚非。刘备在历史上可以算是半个士绅,但遇到的公孙瓒偏偏反其道而行,压制士绅子弟。他说:"今取衣冠子弟及善士富贵之,皆自以为职当得之,不谢人善也。"也就是说,他觉得选拔士绅阶层的人才无法收为心腹,因此敬而远之。这样一来,来自于士绅阶层的赵云自然也不会被"富贵之",这不能不说是公孙瓒的终生的最大失策。

磐河之战后,公孙瓒再没了进军中原的野心,在易京筑起高台厚墙,只求固守自己的领土。但袁绍岂是易与之辈,公孙瓒坐镇辽西始终是他的心腹之患,于是打着给刘虞报仇的名义准备一举拿下辽西。战斗打了好几年,易京的千重高台终于被攻克,公孙瓒自焚而亡;可以说死的非常窝囊,与早年驰骋疆场的"白马将军"形象完全不匹配。因此,演义中把他作为刘备的陪衬来写是很恰当的,毕竟刘备最初曾经是他的下属。

说完了辽西的公孙瓒,咱们再来看看辽东的公孙度,这可是个有来头的人物。他父亲公孙延据说是为了躲避做官才躲到辽东玄菟县的,结果没想到和玄菟太守是本家,反而显贵起来。公孙度从太守门下的小吏做起,几年的功夫就成了辽东太守,可以说是人不可貌相。

公孙度的军旅生涯同样是和抗击外族入侵联系在一起的,他一辈子东征西讨,威名远播海外,似乎对汉朝忠心耿耿。但实际上,要说汉末最有野心裂土分疆的人物,公孙度应该排名在前几位。初平元年虎牢关之役之时,关内的诸侯都在忙着勤王,他却在辽东自立为侯,还冒用天子仪仗,像模像样的做起皇帝来了。也许是当年的辽东实在是太过偏远,也许是关内诸侯的确自顾不暇,反正是没人理他。但公孙度也确实没有称帝,他和他的儿子公孙康始终还是领受汉家的俸禄,只不过以侯位自居而已。在公孙康主政时期,二袁来投奔,结果给杀掉了,这是《三国演义》第一次提到公孙度一族。

演义中提到公孙度一族的地方另外还有一处,那就是《三国演义》第一百六回,"公孙渊兵败死襄平、司马懿诈病赚曹爽"。此时诸葛亮已死,三国时代马上就要结束。公孙渊作为公孙度的孙子,公孙康的儿子,是辽东公孙氏中最有野心的一个,也是最愚蠢的一个。他先结联东吴,希望得到军事援助。可等人家派来使者的时候,他又反悔的,杀了来使献给魏明帝,把老哥孙权大大的耍弄了一番。虽然讨来了大司马的封号,公孙渊的皇帝梦仍然得不到满足。等到小毛孩子曹芳即位,他认为机会终于来啦,于是公开举起了反旗。可是他不想想,魏国立国已经三世,正处于稳定时期,怎能容他造反。司马懿大军一到,只用了两个半月就把公孙渊的部队打得土崩瓦解,他自己也死在了乱军之中。要说辽东公孙氏的治政业绩,可能还是公孙康好些,公孙度和公孙渊在《三国志》中记载的尽是一些暴政纪录。公孙度一门占据辽东五十余年,既没有深厚的人望,又缺乏强悍的将领,帝王之气不出辽东也就不足为奇了。

辽东和辽西都是战国时燕国的属地,

属于当时经济欠发达地区，两个公孙氏想在这里有所作为的确是很困难。这一点相信每个玩过光荣的《三国志》系列的朋友都有所感触。三国争霸争的是人才，燕地基本同吴越和西蜀在同一档次上，外来人才又少，想争天下自然更加困难。但我们应该看到，无论是公孙瓒还是公孙渊在时机把握上都有很多值得商榷之处。

公孙瓒败在多疑，不能任人唯贤，否则磐河之战未必会输给袁绍。他是北方诸侯中和袁绍相持最久的人之一，但经历了界桥大败后，进军中原的道路已经不存在了，城破人亡只是早晚的事，只是没有想到最后被破得那样可笑罢了。

公孙度一门三代在辽东始终不思进取，甘于作土皇帝，是最后被司马氏一举歼灭的重要原因。虽然辽东的人口底子比辽西还差，但公孙康时期天下大乱，正是有所作为的时代，可惜错过了。而公孙渊只知道闹独立，看不到天下大势分久必合的道理，兵败被杀完全是咎由自取，有的时候“此间乐、不思蜀”的回答才更能体现做人的急智。

呜呜：前后两个公孙在三国时代几乎完全没有作为，这主要与他们的领地人口稀少、土地贫瘠，地处汉帝国的边缘有关；不过他们的领地，从十四世纪起，北京，一直到现在，都是中国的政治、经济与文化中心。这之间的变化，凸现了中国的成长！

三国的诸葛一族

文:xyz

谈起三国以诸葛为姓的名人，最负盛名的无疑是武侯诸葛亮，然而还有两个人是不可忽视的，他们就是诸葛亮的胞兄诸葛瑾和族弟诸葛诞。这两个人分别在蜀汉的敌对方东吴和魏效力，而且都曾做过大将军一级的官职。在三国这样一个复杂的历史时期有着关系如此微妙又各为其主的三个人，实在是一件很有意思的事情。由于诸葛亮的事迹大家都已非常熟系了，这里不再赘述，就让我们来看看诸葛亮的这两兄弟及其子女吧。

早在公元200年孙权刚刚继承孙策出任吴主时，诸葛瑾就被人举荐给孙权做了东吴的长史，比其弟诸葛亮早出仕了七八年。演义中将其描写成较为平庸的人，其实有失偏颇。单看他在其弟诸葛亮在敌对方蜀国担任一人之下万人之上的丞相时仍然在吴国的地位稳如泰山，丝毫不受孙权的猜忌，而在孙权称帝后又被封为大将军，领豫州牧这点来看，就可知诸葛瑾的为人臣之学已到了炉火纯青的地步。

诸葛瑾为人很谨慎，从不肯顶撞孙权。即使在提一些很有道理的建议时，话也说得很委婉，所以孙权很信任他，也很愿意接受他的意见。赤壁之战时，孙权曾想请诸葛瑾说服其弟诸葛亮来吴。诸葛瑾这样一个聪明人当然知道这件事绝不会成功，但若直言相拒又必然遭到孙权的疑惧，所以他对孙权说：“诸葛亮重义气，他不会背叛刘备，诸葛亮不愿留在东吴，正如我不愿去刘备那里一样。”短短两句话，既婉言拒绝了孙权的命令，将一场可能的祸事消于无形，又适时地表明自己的忠心，可见诸葛瑾的睿智。

更能体现诸葛瑾为臣功夫的是为交好的校尉殷摸说情这件事。孙权一次欲处死犯错的殷摸，众人纷纷求情，但孙权却更加怒气冲天。此时他看到众人中惟有诸葛瑾一言不发，就好奇地问诸葛瑾为什么不说话，诸葛瑾说，我和殷摸等人都因家乡战乱，才舍弃祖先坟墓，扶老携幼来到江南，没有主公你的关怀提拔，我们只怕连命都没有了，更别提今天在这里当官了。我们本应互相督促，尽量报答主公您的恩情。如今殷摸工作没做好，辜负了您的恩德，我只有谢过，实在不敢再有其他奢求。可以说既表达了忠心，又结结实实拍了孙权一记马屁，还帮孙权搭好了下台的台阶。孙权听了自然大为高兴，立刻赦免了殷摸。

后来吴蜀交恶，刘备为给关羽报仇举兵讨伐东吴，演义中说孙权曾派诸葛瑾到刘备军营求和，实际上没这回事，但诸葛瑾的确听从孙权的旨意给刘备去了封信，信上说：“你和关羽亲呢，还是和汉献帝亲呢？现在汉献帝被曹丕废掉，你应该先伐曹呢，还是该破坏吴蜀联盟而伐吴呢？”信上所讲虽有道理，但当时已被仇恨冲昏头的刘备当然听不进去。战后因为这封信，有人传言说诸葛瑾那时见蜀国势大而欲降。消息传到孙权耳中后，孙权说：“孤与子瑜有死生不易之誓，子瑜之不负孤，犹孤之不负子瑜也。”显示了对诸葛瑾的充分信任。几年后，吴蜀重又联盟，诸葛亮劝孙权称帝，结果孙权称帝后立即任命诸葛瑾为大将军，其中虽有一部分原因是出于向蜀示好的政治需要，但主要还是诸葛瑾前些年的功夫没有白做。

诸葛瑾的儿子诸葛恪，少年时就已聪敏闻名，因为当时吴蜀正处敌对的形势，所以孙权有次就故意问诸葛恪：“都说侄儿仿叔，你实在象诸葛亮，你看他跟你父亲比，谁更好些。”诸葛恪说：“叔父不如父亲。”孙权当然不信，诸葛恪就解释说：“因为父亲比叔父保的皇帝好呀。”这句话可搔到了孙权的痒处，令孙权大为开心。可见年少时诸葛恪深得其父遗传。此事传到蜀国后，诸葛亮非但不生气，反而高兴地说：“我在蜀国位居高官，而亲属却在敌国，稍有不慎就难免受牵连。侄儿小小年纪就能公私分开，各为其主，真是英才呀。”

要说这诸葛恪在年轻时的表现，倒真没枉废诸葛亮的夸奖。当时吴国兵源不足，诸葛恪就大胆提出征伐丹扬山越，三年获取甲士四万的方案。孙权于是封他为抚越将军、都乡侯、领丹越太守。结果诸葛瑾把这件事办得非常漂亮，三年后果然获得了四万甲士，他自领万人，其余全分配给手下。因而被孙权派往前方劳军的大臣薛综恭维为“周之方，召，汉之卫，霍”。就是将诸葛恪同汉代的名将霍去病相提并论，评价实在很高。孙权在公元252年病重时，也将当时已任太子太傅的诸葛恪召至床前，委以托孤的重任后去世。当时的中书令孙弘素与诸葛恪不和，想借孙权刚刚去世的机会除掉诸葛恪。但这件事不巧走漏了风声，被侍书孙峻得知。孙峻于是与诸葛恪密谋，借请孙弘商议国家大事的机会

先下手为强，将孙弘诛杀。

除掉了孙弘这个对头后，诸葛恪依照吴国历年来的大小矛盾，进行了一系列改革，就是在三国志中所说的“罢视听，息校官，原逋责，除关税”；又率军在东兴又大破魏军，被加封为阳都侯、加荆扬州牧，并统管吴国的军队。这时的诸葛恪可以说春风得意，既全面展露了自己政治、军事等方面的才华，又使自己的权势与声望达到了顶峰。但可惜的是他日益跋扈、不仅与曾是战友的孙峻变得势不两立，连年幼的吴主孙亮也不怎么放在眼里，战场上的胜利又使他野心渐长，率领大军伐魏，开始做起称霸中原的美梦。

按当时东吴的国力而言，仅仅稍强于蜀而远逊于魏，因此东吴的历来方针都是依据天险以守为主，以维持现有局面为满足，即使是一代奇才陆逊掌权时也不敢冒然伐魏。诸葛恪大举伐魏，可以说是一场风险极大的政治赌博，而他偏偏又输得很惨---吴军死伤惨重却一城未占，于是不得不撤军。回朝后文武官员都来探望，诸葛恪却恐人议论，对来探望的官员借各种原因，轻则发配边疆，重则斩首示众，又派心腹张约与朱恩夺取了孙峻御林军的指挥权。这时的诸葛恪不仅失去了军心和民心，连吴国的众大臣也不再支持他。吴主孙亮与孙峻两人密谋，重演当年杀孙弘一事，将诸葛恪诛于宴会中，全家老小也一律斩首。据说在诸葛恪首级挂出后，观者数万，无不大骂.以诸葛恪的才干落得如此下场，实在不能不叫人叹息。

说完了诸葛家东吴一支，再让我们来看看诸葛诞。他本是诸葛亮的族弟，虽然早年就流落到魏国当官，但因为诸葛亮是敌国丞相而受到牵连，一直不被魏帝所重用。不过他的耐心倒真是让人佩服，在魏国当了近20年地方官，终于多年媳妇熬成婆，在诸葛亮死后，仕途渐渐平坦起来。他也有相当军事才能，在讨伐毋丘俭的战役中立了大功，被封为征东大将军，高平侯，总领两淮人马。

诸葛诞当了大官后，也开始渐渐有了野心。当时司马昭自任天下兵马大都督，在朝中把持大权，明眼人一看就知其篡位的野心。司马昭对手握重兵的诸葛诞也有一定顾忌，所以就派亲信贾充去探听诸葛诞的意向。没想到诸葛诞却作出一副对魏主忠心耿耿的样子，对贾充义正辞严的说：“卿非贾豫州子？世受魏恩，如何负国，欲以魏室输人乎？非吾所忍闻。若洛中有难，吾当死之。”话虽如此，估计心中想的却是借着天下大乱混水摸鱼捞一把。消息传回长安后，司马昭看诸葛诞如此不解事，决定将其除掉，于是一面跟当时的扬州刺史乐綝联系，一面还玩了个花招，下诏提升诸葛诞为司空。

诸葛诞的警觉性也很高，看了诏书就知道事情不妙，于是拉来了文钦，要说这文钦也不是什么善茬儿，早在毋丘俭兴兵讨伐司马师时就跟着凑了回热闹，后来见势不妙又再次投降魏国。他的一个儿子文鸯在演义中被称为有万夫不挡之勇，是三国后期的一大勇将。诸葛诞和文钦这个谋反专家一商量，决定先下手为强，俩人杀了乐綝，聚集起两淮和扬州的军队，准备讨伐司马昭。诸葛诞又怕兵力不够，以儿子为人质向东吴求援。东吴想趁火打劫，也就答应下来，和诸葛诞合兵一处，一同进攻司马昭。司马昭听说了这个消息，勃然大怒，亲率大军前去平叛。两军一正面交战，诸葛诞与吴军就连连败退，最后只能退回寿春城坚守。由于运粮路线被截断，寿春成了孤城，诸葛诞手下纷纷降魏。文钦见势不妙来找诸葛诞商量，希望能够裁减兵员来节约粮食，诸葛诞却怀疑他想要反叛，杀了文钦。文钦的两个儿子文鸯和文虎一怒下也投降了司马昭。诸葛诞自此更加多疑，每天亲自巡视，见有异心者即杀之，从而弄得人心惶惶，一部分将士自动开了城门投降，诸葛诞也在乱军之中被魏将胡奋所杀。三国志中说：诞麾下数百人，坐不降见斩，皆曰：“为诸葛公死，不恨。”可见其手下大有忠义之士，若诸葛诞懂得顺应时局，是不会落得这种下场的。

三人中，诸葛瑾以德度规检见器当世，故而得已安身立命，而即使以诸葛恪的才气韬略、诸葛诞的严毅威重，都免不了在乱世中落得横死的下场。究其原因，诸葛恪穷兵黩武、矜己凌人导致人心离散，诸葛诞因心大志迁而兵败身死，固然都是表面上的重要原因，但根本的一点是两个人都看不透时局的变化，不懂顺应时势的道理，否则以两人的能力，该有更大的作为。

历史的洪流，毕竟不是个人的力量所能阻拦的。也许唯一能做的，就是尽人事而知天命吧，也为后世的人们，流下许多茶余饭后津津乐道的题材。

三国人口问题

青春

毛主席曾经说过，人民，只有人民才是推动历史前进的动力。这多听话听起来很玄，其实有绝对朴素的一面，几乎是放之四海而皆准的真理，那就是：拥有更多人民的一方是逐鹿的胜者。在三国，虽然人们津津乐道的是诸葛亮的智才和赵云的武勇，甚至刘备值得怀疑的仁德，但这些都统统无济无事，起决定作用的还是人民的数量，说人民近乎调侃，但事实就是如此，人口的拥有量才是一国最实在的实力。在所有的三国游戏里，只有《卧龙传》最传神地体现出人口对战争的影响。一个割据势力拥有城市的数量保证他的兵员数量和他的军费，如果控制城市很少的话，能够征集的士兵数量很少，军费也十分有限，而经历战火烧火燎的城市，显然，因为人民在战争中的毙亡与流失，提供兵员和军费的能力会下降很多。除非迅速取得胜利，将敌对势力的城市取到自己手中，并且可以休战一段时间，那样势力的日子会比较好过一点；否则在战争相持不下的情形，最看得出天下苍生的苦难：战区内所有城市的生产力急速下降，一片赤字，兵征不上来，军费虽然可以透支，但兵力不能靠字维持，所以这时势力自己的作为能力也就很有限了。

东汉末年，中国的经济中心仍在北主，又尤其在雍州和豫州，以长安与洛阳为两个中心。连曹操的老家陈留，

以及后来建都的许昌，在建安之初，都只算边远城市，更北方的冀州当然就更等而下之了。这时属于南方的江东和四川，干脆还属于蛮夷地区，居民很少，汉朝的控制力，也相对较弱。只有在羌战起后，汉中和四川才逐渐有由北方流亡的人民进入，而汉中当时竟有富家靠岩济流民而壮大声势到成为一方霸主，这就是后来连马超都一度要投靠的张鲁。这说明汉中地区原来的人口底子有多差！江东地区人口情况稍好，虽然好像一时才俊数第一，但是和出生山东而流亡到荆州的诸葛亮相比还是差得太远，虽然有瑜量并称提法，但在三国演义中简直是被诸葛亮玩弄在股掌之间，根本不在一个量级上；边勇将也要比北方差一个量级，如太史慈，如甘宁等，是无法同赵云、关羽等相提并论的。而其实人口的大部还是历次战乱陆续逃到南方的，南方的土著固有奶得很，金庸曾经表示要写一部江南史观的，以江东为话语中心的三国演义，以为吴文化是被陈寿轻视了。然而事实恐怕正好相反，以吴地的人口与经济在整个建安年间的表现，如果不是因为有长江天堑一时阻断北方军队的统一进程而形成分踞之势，多半不会有单独的处理，而跟凉州这样的区域没什么高下。道理很简单，直到晋朝北方大乱，晋朝几乎整朝迁入江南，这时的吴地依然还处于蛮荒状态，晋人对南方的开发有着十分详细的记述。所以虽然目前的史料对三国时期的吴地叙述不多，但我们也可以根据东晋在江南的情形推断在吴国时江东的经济是怎么一个轮廓了。

晋代魏时，魏国的人口有440万，而晋灭蜀国的当年，收蜀国的户籍统计是94万，公元280年晋国灭吴时，吴国的人口约为220万，也即是说，虽然秦初中国人口已经有1500万，汉朝人口的高峰期人口曾经达到过约3000万，但三国时期，所有的统计人口竟然不到800万（当然，三个国家都有相当的流民未进户籍统计），这充分说明了建安年间及三国时期混战的惨烈程度。具体到三国之间的对比，蜀国人口不到魏国的四分之一，与吴国加起来不过是过是魏国人口的四分之三左右。事实上，如果不是长时期的战乱，江东和四川的人口数量不要分别减一个数量级，即去掉一个零。在三国征战期间，争夺人口可以说甚于争夺城郭。曹操平定汉中时就曾经派杜袭强行迁移汉中居民八万到北方人口稀少的冀州；诸葛亮在第三次出祁山未能捕获魏国主力进行决战之余，将进占的天水、武都、阴平三郡的人口全部迁移到蜀地，而将城郭退还给了魏国；东吴则在几乎每次征服国内蛮夷民族的时候，将这些被征服民族全部编为军户，这也是为什么东吴仅仅有人口220万，却能持20万的常备军的缘故了！

人口的情况，大致也是兵源的对比；而诸葛亮在《后出师表》里提到：“数十年纠合四方之精锐，非一州所有，若复数年，则损三分之二也（呜呜注：没有错也，中国在西汉时已经有了现代分数概念了），当何以克敌”，则是人口问题的另一方面了。有人口才有兵员，也才有可能挑选到有天赋的将领和谋臣。全部人口只有94万，兵源当然成问题，挑选到统率人才的概率也就很低。所以诸葛亮只好从魏国“引进”姜维，而姜维后来又“引进”魏国的夏侯霸；而“蜀中无大将，廖化作先锋”的成语固然道尽蜀汉的捉襟见肘，甚至还使得四川人以后一直在这句话面前多少抬不起头来。虽然吴国采用特殊的兵制，兵力基本能和魏国持平，但就是选拔不出好的将领，结果只好偏安，偶尔让丁奉这样的老将露一下峥嵘，然而始终是成不了气候的。

经济方面，北方农耕水平比较强，政府组织严密；而南方还在放火烧荒阶段，政府花在与当地少数民族作战的时间与精力非常之多，吴国与蜀国每年花在征战境内的异族反抗的战役几乎比对北方魏国的战役还多；诸葛亮的七擒孟获只是其中一个有名的片段而已。

在这样的实力对比之下，无论是诸葛亮的智慧，还是赵云的武勇，还是如姜维的苦心，早已预料到，最后都只能在扼腕叹息而已。他们把蜀国复国的攻势维持到他们死去，也算是无望中的尽心了，所以诸葛亮要说鞠躬尽瘁，死而后已。目前的所有三国游戏，几乎玩家使用任何君主，在全体蛮荒之地都可以不大费事地统一中国，实在有些叫人感到遗憾。其实三国的魅力，更体现在知其不可为而为之的悲壮之美中吧！

战国史的迷团·之一

武田信玄追放父亲信虎之迷

作者：吉川明静
日本战国文化网：www.jzhanguo.com

1541年5月，甲斐的武田信虎与长男晴信（后来的信玄）共同前往讨伐信浓豪族海野栋纲。在武田父子的凌厉攻势之下，这场战斗以栋纲大败而逃而告终。6月4日，武田军向甲府凯旋归还，这一日，容貌魁伟的武田信虎的威风当真是不可一世。

行军路上，突然信虎面前出现一排足轻队，挡住了他的去路。信虎大喝命他们退下，但这些足轻只是稍微慌乱了一下后，依旧毫不动弹。这时一位队长模样的人正色道：“殿下您的尊足今后将永不得踏入甲斐一步！”信虎虽愤怒异常，但事已至此，只得单身前往骏河的今川义元处寻求庇护。

不用说，这起谋反就是他的儿子信玄的杰作了。因为追放生父一事，信玄遭人恶评为“忤逆之人”，然而这一战国史上有名的“子克父”事件自始至终都是一团迷。

就追放的经过而言，有一种说法是信虎一度回国后前往女儿的婆家骏河国，在那里遭到的软禁。然而不管怎样，信玄为何要追放父亲信虎呢？武田信玄被誉为战国时期代表性的智将，在这件看似大逆不道的追放父亲行为下，究竟隐藏着怎样的迷团呢？一旦解开这个迷题，可以说我们对于信玄真实的一面，以及战国人们的时代性格都会有一个充分的了解。

有关这件追放案，有三种说法流传至今。第一种说法是：信玄与信虎存在着深刻的对立。据说信虎生就一副恶相，信玄容貌也与其父酷似，而信虎次男信繁长相接近母亲，相当漂亮。自信繁诞生后信虎就宠爱信繁，信玄遭到疏远。当信玄察觉父亲要将家督之位传于弟弟信繁后，当机立断决定追放父亲。江户时代的军学书《甲阳军鉴》中大致就是这样的解释。

第二种说法是苦肉计：为了夺取骏河一国，将信虎送往今川义元处，而使信玄能获悉内情。事实上，当今川义元在桶狭间身死后，信虎确实策划内应信玄，鼓动今川方武将反叛，就因为这件事，信虎再次遭到了被放逐的命运。

第三种说法是：信虎有着非凡的军事才

能，但据说治国水平相当拙劣，非但是不问民政，更为了目睹胎儿的成长而剖开了多位孕妇的肚子（真是可与商纣相较的暴君）。信玄对信虎的恶政产生了危机感，为了安定领内的民心和武将，大义灭亲追放信虎。

这三种说法都有着一定的依据，特别是苦肉计一说，可说是代表着战略家信玄的高度运筹帷幄，相当地富有吸引力。但这三说也都有着解释不通之处。

根据第一种说法，那年信虎 48 岁，信玄只有 21 岁，两人年龄存在着极大的差异，因为对立而起的谋反果真能容易地成功吗？精通军事的信虎难道会中这位刚过弱冠之年儿子的计谋吗？就算是父子对立，信玄居然能将大部分家臣成功拉到自己一边，这恐怕也难以用常理来解释吧。

那么根据第二种说法，如果是父子两个事先合计好的话，那所有家臣都投向信玄也就合情合理了。但如果真是这样的话，今川家衰退之际或信虎在骏河再度被追放之际，为何不回甲斐呢？按记载信虎确有归国之意，但未为信玄所许。

而第三种说法中的裂孕妇、狙杀农民等恶举则已被证实，纯属后人为光辉信玄形象而作的创作行为。但是信虎在内政问题上的确是板上钉钉的事实，日复一日的战争使得家臣们产生了经济危机，也就是说他过分增加了家臣的军事负担。

那么真相也就很明显了：因对当主的失望，家臣们希望能够有新的人来领导他们，信玄深知父亲已人望尽失，如此下去武田家必然灭亡。在父亲与领国的选择中，信玄选择了后者。这虽使得后世的我们认为他冷酷无情，但作为一个战国武将来说，这未尝不是一个富有责任心的决定吧。

战国史的迷团·之二

毛利元就“三矢之誓”背景及其实情

作者：吉川明静
日本战国文化网：www.jzhanguo.com

应仁之乱不仅使将军家权势丧尽，更导致了各地守护大名的动摇。世间“下克上”的风潮不断蔓延，凭着强大实力掌握一国的战国大名风起云涌。可谓是拉开应仁之乱序幕的守护大名大内义弘的领地后相继由义兴、义隆两代人继承，到了义隆这一代，为家臣陶晴贤所夺，然而在这之后晴贤又败于毛利元就之手。历史上，日后成为支配中国地方十国的战国大名毛利家，就这样登上了历史舞台。

说起毛利元就，“三矢之誓”的故事相当有名，按古书记载，当时病床上的元就以一支箭易于折断，而捆成一束的三支箭难以折断的例子，来教育他的三个儿子隆元、元春、隆景，向他们阐述兄弟团结的重要性。

然而这个故事完全是后人的攀强附会。真正历史上有所记载的，只是 1557 年 11 月元就写给三个儿子的一份教育书，告诫三子道，三人如不能团结的话就会灭亡。这段记载经过后人的粉饰，就成了“三矢之誓“的故事。

其实换个角度来看，这个故事也充分表明了，元就之所以向三子强调团结的重要性，其根本原因是对于手下武将存在着信任危机。元就被誉为战国最杰出的智将，他的谋略隐藏机深便是重要一点，它表现在元就对三个儿子以外的人从不示以本心，哪怕是重臣级别的武将也不可能得到他的信任。追根溯源，这种不信任他人的性格产生于元就幼年，当时元就的父亲死去，监护人井上元盛便横夺了毛利家族的领地。正因为长期存在着这种对他人的不信任，元就才一生致力于军略和智略，成为了一名以权谋术数闻名于世的战国大名。

而这元就一生中最大的智谋，就体现在收降近邻的豪族吉川氏和小早川氏的高明手段上。为了达成这一目的，他千方百计通过联姻、送养子的手段，最后成功地将次子元春和三子隆景分别过继给两家，并获得了两家的继承权，最后兵不血刃地吞并了二氏。后来这种手段多为其他战国大名所效仿，其中织田信长也利用了这一方法将北田家纳入了伞下。

战国史的迷团·之三

奇袭·桶狭间之战的真相

作者：吉川明静
日本战国文化网：www.jzhanguo.com

560 年 5 月 18 日，织田信长的军队撤回尾张清州城，紧接着，前线传来了接连不断的战报。根据报道，二万五千人（一说是四万人）的今川大军正在不遗余力地进攻沓挂城，然而信长丝毫不为所动，这一晚仅仅是和家臣们稍微聊了一会儿，就将众人打发回了家。

“运气到了尽头的话，智慧也会蒙上阴影吗？”家臣们轻声议论各归宅第。

然而，就在他们还呼呼大睡的次日，信长却已早早起床，命令全军出阵，并且还表演了他得意的幸若舞“敦盛”。一曲终了，信长穿上盔甲，站着吃完饭就直接跳上马去。家臣们大惊失色，上马紧追其后而去。

这就是使织田信长名扬天下“桶狭间之战”的一幕。这之后，信长率领二千兵马来到今川义元布阵的田乐狭间背后的丘陵，正逢雷雨大作，便从山上一气袭下，一举夺得了义元首级。

自古以来这样的说法便占了主流意见：信长的胜因来自于奇袭，在这场胜率微弱的战斗中，凭运气获得了胜利。然而，根据近年的研究，说明信长此仗胜利的原因决非偶然。

一般大众对信长的印象是具有野性、革新主义、略带癫痫、冷酷，也就是说，多数人认为他是一位暴君，由此认为桶狭间之战纯粹是信长的癫痫性格使然。但从这以后的信长战例来看，他是位极端慎密、追求合理的武将，从不行没有把握之事，眼见丧失战机

也会主动撤退,决不是只知道突击的蛮勇之人。由此笔者以为,桶狭间之战的胜利,是否也是发自信长那冷静的胜机思考呢?解开桶狭间之战之谜,相信信长的真实一面也能为我们所窥视。

让我们重新来看一遍信长的行动:首先是当今川军的动静不断传来后,他丝毫没有动作,究竟为的是什么呢?确实我们不能否定这场战斗的最大胜因是奇袭,而不管怎样的优秀战术,如果事先为敌人所察的话,也一定是事倍功半,因此对于所信赖的家臣们也不能泄露事先的真正意图,这完全是为了欺骗敌人的需要。

其次,信长的所有兵力只有三千人,与今川义元的二万五千大军相比实在力量悬殊,然而即使是这样,信长还是将其中一千人布置在善照寺的小砦,也就是说真正参加奇袭作战的只有两千人,这也是为了麻痹敌人,使敌人以为信长的本阵布置在善照寺,就从这一点,也可看出信长决非无谋之人。

更值得注目的是历史上的记载。《甲阳军鉴》写道,信长领国尾张中有一义元的部下名叫户部新左卫门,经常向义元传达尾张的情势,可说是一位优秀的间谍。信长知道后便让军中的文书专家模仿户部的笔迹,足足一年之后,伪造了一份户部写给信长的亲笔信,通过巧妙安排使义元得到了这份信。义元中了反间之计,斩杀了户部,这以后今川的情报网就一蹶不振,始终处于混乱之中。这一战术分明就好比现代的情报战,令人看到豪胆信长形象的"智谋"另一面。

此外还有传说令今川大军酩酊大醉于桶狭间的那些献酒农民,也是信长所派遣的间谍,然而这些就无从考据了。总而言之,桶狭间之战的胜利,并非完全归功于运气,完全就是出自信长那用意周到的智谋。或许所有的人都会将之作为一个奇迹而赞叹不已,而只有信长一个人才会在暗地里发笑吧:"这场战役的胜利,从战前就注定了!"

战国史的迷团·之四

二雄单挑史上果有其事?

作者:吉川明静
日本战国文化网:www.jzhanguo.com

1561年9月10日凌晨,位于川中岛中央的八幡原四周为浓雾所笼罩,视野只能达到咫尺以外的距离,武田军的本阵便布置在这样的环境之中。突然从大雾的对面传来了无数马蹄和盔甲摩擦之声,上杉军就这样突如其来出现,如天降奇兵一般向武田本阵杀来。虽为这出其不意的袭击所乱,武田军很快重整军势迎战,双方陷入一场大混战之中。

信玄独自悠然坐于本阵之中的折凳上,身着铠甲,右手军扇,腰间一柄黄金太刀。正在这时,一敌袭人,此人正是白巾裹头的上杉谦信,手举太刀向信玄砍下。信玄不及拔刀,情急之下以手中军扇匆忙相当,接连抵挡三刀,终被砍中肩头一刀。此危机之时,信玄近侍终得赶到,以枪刺中谦信之马,负痛之马载着谦信而去,遂解此危。

这便是有名的川中岛之战中,传说信玄与谦信单挑的记载。因追放父亲得以成为甲斐国主的武田信玄,一生之中的夙敌便可说是越后的上杉谦信。信玄在他的有生之年与谦信在川中岛大战5次,其中最为有名的就是这1561年的第四次川中岛合战。特别是二人单挑的这一幕,作为战国的经典镜头而为后世之人所牢记。

历史上往往越是有名的事情就越是容易产生疑点,这场川中岛合战也不例外,让我们且来回顾一下这场战役吧。首先,后世并没有发现明确记载信玄和谦信单挑的可信史料。在《甲阳军鉴》中,记载袭向信玄的是"白布裹头的武士",只是"作谦信打扮"的人物而已。所谓裹头,当然指的是将袈裟裹住光头,仅露出双目的打扮,袈裟之下的真面目自然不得而知。

在上杉家的史料《上杉年谱》中,记载发动这场单骑入阵精彩好戏的并非谦信本人,而是谦信的影武者荒川伊豆守。无独有偶,在史料《北越军记》中记载道,被袭击的也并非信玄,而是信玄的影武者。弄了半天,如果这场史上的精彩对决原来是两位影武者之间的单挑,那可就太令人哭笑不得了。

事实上,信玄在出阵之时确实常携3位影武者(一说为7位),而影武者当时是武将常用的诡计,上杉谦信当然也应该有影武者,这影武者对决的说法,实是大有可能。

1561年的川中岛之战,迷题确实不少,再举一例就是武田军所采用的"啄木鸟作战"。啄木鸟以咀叩木,从反方向逐出虫后食之,用这种形象的比喻很好地表现出了这种战术。武田军采用的战术就是从两万的兵力中分出一万二千兵马,绕道从背后袭击上杉谦信据守的妻女山,将之逐下山后再以八千兵力前后夹击击溃敌军,据说这是武田信玄的军师山本勘助(也作"勘介")所进的计策。然而在9日黄昏,谦信自山顶鸟瞰武田军驻扎的海津城时,注意到升起了比以往多得多的烟雾,敏锐的谦信立刻意识到那是武田军的炊烟。于是他当机立断夜半率军下山,前往袭击信玄本阵。

这段故事说明的无非是谦信拥有着非同一般的洞察力,然而仔细分析一下就会觉得武田军的战术极为荒唐:妻女山与海津城之间的实际距离只有1.3公里左右,夜晚时分,一万二千的大军真能丝毫不惊动敌人地完成背后抄袭吗?名军师山本勘助怎会进言如此冒险的作战方案?向来谨慎的信玄又怎会采纳此策?

由此引发一个新的假想:根本就不存在什么啄木鸟战术,纯粹是率先失去耐心的上杉军下山时,在雾中偶尔与武田军正面撞上引起的冲突。这场战事反映的纯粹是上杉军在毫无防备的情况下还能于苦战中不崩溃,不愧有着善战之名哩。如此看来,所谓谦信从炊烟察觉武田军的动向云云,也尽属虚词了。即使历史上真有这样一场"啄木鸟作战",那也应是谦信由深夜武田行军的动静上察觉对手企图的说法更可信一些。

川中岛另一个迷团就是发明"啄木鸟作战"的军师山本勘助。勘助被称为武田流兵法之祖,为承担战术失败责任,冲入阵中壮烈战死。然而,史料上对此人的记载却少得可怜,直到20多年前,日本史学界还在为这个人的真实性争论不休。1969年在有关武田家族的古文书中,终于发现"使者山本管助"之名("管"和"勘"字在日语中同音),好不容易才能勉强证明他的存在。然而他的身份只不过是一介使者,距离"军师"的重职,还差得太远。当然也有这样的可能,在这个使者山本管助之外,还存在着另一个"军师山本勘助",或者是山本勘助经过使者一职,为信玄所赏识,才担任的军师,或未可知也。

战国史的迷团·之五

松永久秀果真是“天下的大恶人”吗？

作者：吉川明静
日本战国文化网：www.jzhanguo.com

是一级茶器“平蜘蛛釜”，还是它的物主松永久秀更有名气一些呢？作为一介战国武将，松永久秀可是能与北条早云、斋藤道三相提并论的“下克上”代表人物，织田信长某次如此评价久秀道：“此老翁行违背伦常三事，为天下人所不齿也：弑将军、杀主君、火烧大佛殿。天下恶人，以松永为甚。”

所谓将军，指的就是足利幕府第十三代将军足利义辉。据说义辉是因为反抗近畿的实力者三好长庆，而为长庆部下久秀所暗杀。而大佛殿指的则是奈良的东大寺大佛。正因为信长对其有着“天下的恶人”之评，后世才会将久秀作为恶逆非道的代表人物，横加指责。然而，当我们带着客观的眼光去重审历史时，对于这位“天下的恶人”也会产生一些疑问。

首先就是传说中久秀谋杀主君三好长庆一事，在史料上的记载，长庆是在1564年病死的，久秀暗杀之说，毕竟只是猜想，并无真凭实据。暗杀将军义辉，下手的也是三好三人众（三好长缘、三好政康、岩成友通），据说久秀当时也不在现场。而且，火烧大佛殿的罪行，也是因为当时成为敌人的三好三人众在大佛殿布下了阵势，久秀不得已而为，据说火还是从敌阵中先烧起来的(内乱？）。

重新审视以上这些史实的表象，不禁令人有“久秀被呼为天下恶人，乃大蒙冤枉”之感。且慢，让我们再来仔细分析当时近畿的形势：长庆的突然死亡，久秀确实大有谋杀动机，因为在长庆死之前，长庆之子与其弟的相继死亡皆与久秀有关，长庆一亡，自然无人能再位居久秀之上。而且在袭击将军之前，久秀并未公开前年长庆的死讯，那么三好三人众的袭击很容易就会使世人误以为是出自三好长庆的阴谋，分明是令死者当了替罪羔羊。

从这些一连串的事情可知，若仅仅用“天下的大恶人”来形容松永久秀，实在是太过贬低他的智谋了。相信只有作出这句评论的信长本人才是深有感叹：虽年龄有别，久秀与自己实属一类人物，世中谓之枭雄是也。正是因为这一点，一向被认为是冷酷代名词的信长才能破格两次原谅久秀的谋反吧。

烽火话徐州（上）

与西汉相比，东汉的皇帝大半都是昏庸无能的碌碌之君。宦官和外戚轮流把持朝政，相继发生了两次大规模的党锢之祸，权力斗争愈演愈烈。在经历了汉末黄巾大起义之后，风雨飘摇之中的东汉王朝轰然倒下，汉家天下又到了重新分配的时候。

州在汉代是监察区名，大约相当于现在省一级的建制。东汉光武帝统一之后，在全国设十三州，一州所辖郡、国多少不等。每州设刺史或州牧一人，巡察所属郡、国，并督察郡、县官吏和地方豪强。东汉灵帝中平五年，受到黄巾起义剧烈冲击的东汉王朝已处于土崩瓦解的边缘。为了清除各地黄巾残余势力对中央政权的威胁，只好从朝廷选拔重臣出任州牧，希望靠高压政策缓解眼前的危机。但是，由于州牧摇身一变成为集军政大权于一身的封疆大吏，反而加速了中央政权的迅速崩溃。

徐州是东汉十三州之一，辖郡、国五，县六十二，大致位置在今山东南部和江苏、安徽北部，辖境相当于今江苏长江以北济水以南的地区。虽然徐州从面积上看在各州中算比较小的，但由于地理位置重要，经济文化相对发达，自古就是兵家必争之地，楚汉之争的决定性一役就发生在这里。东汉时期徐州的治所在郯县，也就是现在山东的郯城县。到汉末由于黄巾军的进攻，治所移到下邳，原址大约在今江苏邳县东部。

在奠定三国鼎立局面的三大战役之中，并没有徐州的位置，但徐州作为官渡之战的侧面战场对于战争胜负起到了至关重要的作用。因为徐州割据势力的存在，曹操在建立兖豫根据地之后迟迟不能集中精力对袁绍用兵。但袁绍直到官渡战败也没有发挥徐州作为自己侧翼的作用，这不能不说是袁绍在战略上的重大失策。

要了解徐州，首先应该了解一下曹操这个人。曹操出生于宦官家庭，与世族公卿格格不入，本来出人头地应该相当艰难。但东汉末年宦官专政多年，曹氏家族的势力也相当庞大，这在客观上为曹操后来统一北方打下了最初的基础。曹操二十岁的时候就以孝廉身份入仕，因为剿灭黄巾有功被任命为东郡太守，不久升为典军校尉，成为京师禁军首领之一。在何进被杀董卓主政之后，曹操逃到陈留，开始招兵买马，准备参加关东诸侯讨董的战争。

与曹操白手起家相比，袁氏家族四世三公，“门生故吏满天下”，群雄逐鹿之时可谓一呼百应。曹操在起兵之初也不得不依附袁绍，希望徐图发展。但很早济北相鲍信就看出依附袁绍并非长久之计，向曹操提出在黄河以南建立根基的大政方略。在酸枣之战追击董卓失败之后，曹操更感到建立自己的独立武装的重要。

汉献帝初平二年，曹操在濮阳一带击破黄巾军白绕部，占领东郡，并被袁绍表奏为东郡太守。初平三年青州黄巾军攻入兖州，兖州刺史刘岱被杀，兖州出现了权

烽火话徐州（上）

力真空。陈宫认为这是一个极好的建立霸业的机会，游说鲍信等人公推曹操为兖州牧，从此曹操走上了背离袁绍的道路。

从地理上讲，兖州位于关东腹地，无险可守，是战略上的四面受攻之地。北有袁绍，东有陶谦，南有袁术，东有张扬，其中又以南部的袁术集团对初期的曹操威胁最大。袁术是袁绍的从弟，野心很大，极想做一把皇帝梦。曹操就任兖州牧直接影响到袁术的利益，因此马上遭到袁术的进攻。虽然经过近一年的时间，曹操在陈留东部击败了袁术，迫使他退守淮南，但兖州也只是实现了暂时的安定而已。为了避免再次陷入多线作战的境地，曹操需要一块可以倚仗的领地，从实力对比上讲，相对较弱的徐州理所当然的成为首当其冲的目标。

当时任徐州牧的是陶谦，属于三国时期少数没什么野心的军阀。陶谦最初发迹于汉军讨伐西凉韩遂叛乱的战争，在黄巾起义初期被任命为徐州刺史，专司平乱事宜。从后来的史料看来，陶谦对于行军打战还是很有一套的，而且很会治理地方。但是陶谦不能知人善任，用《出师表》上的话说就是"亲小人、远贤臣"，这是最终导致徐州兵老将弱的原因之一。

广陵太守赵昱是徐州的名士，但是其为人过直不被陶谦重用，而曹宏这样的奸佞小人却得到陶谦的信任，徐州由此开始渐渐混乱。初平四年的入夏时节，阙宣在下邳自称天子，聚众上万，公开对抗朝廷。陶谦开始的时候对这股流民势力采取了纵容的态度，甚至与阙宣联合向兖豫二州进犯，这实际上给了曹操进兵青徐以口实。

在战事初期，陶谦和阙宣的联军进展非常顺利，连克泰山附近的华县和费县，大军直抵任城，惊动兖州。任城是兖州重镇，曹操不得不救。初平四年秋，曹操正式出兵讨伐陶谦。这时陶谦已经借故将阙宣杀死，联军的控制权已经落入陶谦一个人的掌握之中。

虽然曹操军和陶谦军在人数上不相上下，但曹操军的士气和素质都要比陶谦的军队高很多，而且此时夏侯渊、夏侯□、于禁、乐进等名将都已投奔到曹操帐下，陶谦实际上处于必败的境地。双方刚一交手，陶谦的军队就呈现溃败之势，让曹军连下十余城，陶谦在战争初期取得的胜果已经荡然无存。到初平四年末，双方的主战场推移到彭城城下，也就是说已经回到了徐州治内，陶谦到了不能再输的地步。

彭城是当年项羽的都城所在，在徐州和豫州交接处，是徐州东部的门户。如果丢掉彭城，下邳将门户大开，即使是后来的猛将吕布也不能善守。陶谦自然深知彭城的重要，但苦于在实力对比上实在不能与曹操相抗衡，在彭城对峙月余仍然以失败告终。彭城大战陶谦方面伤亡非常惨重，万余将士长眠疆场，这极大地打击了陶谦本来就不强的争霸野心。面对连续失败的结果，陶谦不得不退守郯城，采取坚壁清野的策略和曹操打起了持久战。

刚刚经历过黄巾起义的中原地区景象十分凄惨，根本不能为军队提供充足的粮食供应，在陶谦死守政策的面前曹操同样一筹莫展。曹操建立兖州根据地只有一年左右的时间，与在徐州经营多年的陶谦相比在后勤方面明显处于劣势，战争拖延的时间过长对曹操相当不利。在经历了一连串的失败之后，陶谦终于找到了对付曹操的最佳办法，但这是以牺牲徐州百姓的利益为代价的。兴平元年春，曹军逐渐暴露出缺粮的危机，不得不从徐州撤军，第一次东征宣告结束，但陶谦已经没有了外线作战的实力。

面对四野的强敌，满目疮痍的徐州形势可谓岌岌可危，可偏偏在此时出了一件意想不到的变故。曹操的父亲曹嵩是桓帝时中常侍曹腾的养子，曾做到太尉的位置，为躲避董卓之乱，弃官到琅琊避难。眼看着儿子在兖州有所作为，父子团聚自然在情理之中，老爷子高高兴兴地远赴兖州。至于这一路上到底发生了什么，究竟是不是陶谦为了泄愤杀了曹嵩，从现在的史料我们已经不得而知，反正是在徐州的辖区内遇害，陶谦自然脱不了干系。

兴平元年夏，曹操派荀□、程昱等人留守鄄城，开始第二次东征。这一次的进攻方向选择在徐州北部，避开了彭城和下邳，直接打到东海，推进速度比上一次快了许多。有道是杀父之仇不共戴天，曹操的第二次东征充满血腥，一路上大张杀戮，徐州境内血流成河，陶谦不得不向其他盟友求救。

此时刘备还在公孙瓒帐下效力，兵不过千人左右，和田楷在齐地驻扎，实际上说白了就是田楷的部下而已。齐地离徐州很近，陶谦的告急文书差不多是最先送到了田楷手中的。由于当时的形势是如果曹操攻下徐州，势力将足以和公孙瓒、袁绍等人抗衡，这是任何人都不愿看到的，田楷不得不迅速发兵救援徐州。

但是田楷、孔融等人到达徐州之时，曹军已经占领了琅琊、东海等县，重新围困了郯城，已经无法御敌于国门之外了。陶谦将丹杨兵四千派给刘备指挥，让他与曹豹屯驻郯城以东，田楷与孔融的联军则驻扎在郯城以西，形成犄角之势，希望能缓解曹操锐利的攻势。但联军虽然在数量上取得一定优势，质量仍然不及曹军。田楷、孔融皆非将才，刘备手下的士兵又大多是乌合之众，虽然对于陶谦军遥相呼应但实际上并没有太大效用。特别是在曹操分别击破田楷部和刘备部之后，郯城的陷落只是时间问题了。

（点评：我个人虽然最沉迷于三国游戏，但深感迄今三国游戏的制作者其实很少有把握住三国游戏真正的精髓；《卧龙传》算在战略上体现三国的魅力，但其机器智能太低，《官渡》算在战术上可以让玩家游戏一番，但因题材的因素，玩家的施展过于局促。造成这番情形的原因就在于游戏的制作者对三国的认识过于肤浅，对三国游戏的理解仅仅停留在少数个人魅力很高的三国人物身上；因为是这样的肤浅和涉入不深，所谓三国题材游戏已经翻不出花样来的说法也就不奇怪了，但事实并不真的如此！——呜呜）

烽火话徐州（中）

兴平元年夏，就在徐州唾手可得之际，刚刚安定的兖州突然出现了天崩地裂的一件大事。

陈留太守张邈是三晋之地的名士，年少之时性格豪爽，轻财重义，曹操、袁绍等人都是他的朋友。董卓主政之后，张邈与曹操一起积极参与盟军的行动，是反董阵营中比较积极的将领之一。袁绍坐上盟主的位置后，指挥作战的态度非常骄横，让人很看不惯。张邈自以为与袁绍关系不错，直言相劝，结果弄的袁绍动了杀心。

在曹操第二次东征之前，袁绍曾经两次暗示曹操诛杀张邈，但都被曹操回绝。曹操认为“孟卓，亲友也，是非当容之”，可见与张邈的关系非同一般。正所谓知人知面难知心，虽然曹操对张邈表现了充分的信任，但当时的形势是袁绍强而曹操弱，而且曹操在名义上依附袁绍，张邈不得不为自己的后路做打算。

另一方面，曹军在徐州势如破竹的攻势并没有激励后方的士气，反而让怀有异心的部属迅速跳到前台。陈宫、许汜、王楷等人并非曹操嫡系，曹操势力做大对他们并没有多少好处，虽然陈宫也曾为曹操经营兖州出谋划策，但到底不如自己拥立新主子来的实在。而此时吕布已经离开袁绍，远投张杨，正是最落魄的时候，如果把他迎到兖州陈宫等人今后的地位自然举足轻重。虽然以后来的结果看来陈宫等人显然不识时务，但那是从成王败寇的理论得到的结论，兴平元年时的情景可是截然不同。

为了使叛乱的成算更大，陈宫通过张邈的弟弟张超联络张邈，而张邈在兖州的人望也确实使反乱达到一呼百应的效果。陈宫在曹操东征之时奉命留守东郡，现在这批人马成为反叛的主力军，一举占据了濮阳，拥立吕布为兖州牧，在短短半月时间里就几乎控制了兖州全境。

曹操得到这个消息的时候，陶谦已经面临着不得不远奔丹扬的尴尬境地。陈宫的突然反叛对徐州而言简直是最后一根救命稻草，而失去了根据地的曹军面临的无疑只能是覆灭的命运。幸运的是，兖州失守的消息没有先传到陶谦一方耳中，曹操的大军得以全身而退，否则前后夹击的局面可能足以导致后来的历史改写。

正所谓兵败如山倒，虽然曹操大军退回兖州还算及时，但此时的兖州只有鄄城、范县、东阿留在曹操手中。经过在濮阳附近一百多天的激战，曹操和吕布相持不下，形成了对曹操极其不利的拉锯战。这一年入秋时节，兖州地区出现了极其严重的蝗灾，双方不得不罢兵休战，曹操收复兖州只能是来年春天的事了。因此我们暂且把曹操重整军旅放下不表，先看看此时的徐州发生了什么。

曹操从徐州撤军以后，留给陶谦的是一个满目疮痍的烂摊子。田楷、孔融的军队相继返回领地之后，刘备留在徐州成为陶谦的手下。陶谦表奏刘备为豫州刺史，驻扎在小沛，形成防御曹操的第一道屏障。在此需要说明一点的是，小沛在行政区划上不属于徐州管辖，此城在豫州境内，这也是给刘备一个豫州刺史这样的官衔的由来。

兴平元年冬，陶谦终于因常年征战积劳成疾而亡，死的时候将徐州托付给刘备，刘备终于有了第一块较大的领地可以自守。虽然《三国演义》中描写了的“三让徐州”故事，在正史中只字未提，刘备只是礼貌性地让了一下，就被糜竺、陈登、孔融等人拥戴坐上了徐州牧的位置。

刘备得到这辈子第一块较大根据地的时候，曹操正在为收复兖州而战。初期的局面相当艰苦，胜少负多，在濮阳还险些丧命，曾经有一个时期几乎到了不得不重新投靠袁绍的地步。谋士程昱此时进言说袁绍智力不济，而曹操自己虽然一时疲败残，但有三城，尚可一战；这番话坚定了曹操独立经营兖州的信心。

兴平二年，曹操在定陶大败吕布，一举扭转了兖州战场的战局。半年之内，曹操就重新夺回了兖州，并在雍丘全歼了张超所部，张邈也在逃亡的路上被士卒所杀，至此兖州才基本平定。这年冬天，李□和郭汜因为权力之争在长安展开激战，汉献帝避乱东都洛阳，景象十分悲惨。荀□认为，目前的形势正是挟天子以令诸侯的大好时机。曹操完全赞同荀□的观点，一边着手进军豫州，一边派曹洪到洛阳保护天子东迁。建安元年夏，曹操占领许昌，随后献帝亦到许昌，自此曹操在兖豫二州站稳了脚跟，完成了统一北方的第一步。

吕布兖州兵败之后，不得不到徐州又过起了寄人篱下的生活。刘备深知吕布乃当世无人可敌的勇将，绝不肯安居人下，但当时的徐州兵祸连绵，曹操占据兖豫使徐州岌岌可危，在缺兵少将的情况下吕布这个有名的雇佣军的到来还是很诱惑人的。但刘备没有想到，徐州的陶谦旧部并不全都真心为他效力，吕布的到来使徐州马上就要经历一次更大的兵戈之祸了。

建安元年，曾经被曹操击败的袁术趁天子东迁之际，在寿春僭号称帝，兵锋直指徐州。虽然明知论实力敌不过袁术，刘备还是不得不硬着头皮应战，与袁术苦苦相持数月，没想到此时的徐州发生了与兖州同样的变乱。

实际上吕布投奔徐州之时，军事实力就不在刘备之下，只是由于无城可据不得不暂时借地安身而已。况且吕布手下能征惯战的将领远远超过刘备，袭取徐州只是时机的问题。刘备远征袁术，恰恰提供了这样一个天赐良机。

本来，如果徐州守军能够据城坚守的话，未必会出现兖州那样的形势，但可惜刘备的手下也并非人人用命。曹豹在陶谦主政时期很受重用，但刘备当上徐州牧之后却渐渐遭到冷落，自然心中不满，这可能就是“一朝天子一朝臣”的弊病吧。反正由于曹豹等人在暗中接应，吕布顺利进入下邳，徐州一夜之间移主，刘备不得不反过来依靠吕布，真是乱世才有的笑谈。

另一方面，袁术为人寡薄，称帝后搞的扬州天怒人怨，不得不连年用兵以维持统治。在吕布占领徐州，刘备退居小沛之后，打破表面上的刘吕联盟对袁术来说是当务之急。袁术先派纪灵大举进攻小沛，谁知吕布深明唇亡齿寒的道理，用辕门射戟的绝技解了刘备之围。一计不成心生二计，袁术派韩胤去为儿子求亲，不想被沛相陈□一语点破其疏不间亲的图谋，又以失败告终。吕布毁书斩使的行为，终于让袁术下定了征讨徐州的决心，并开始积极寻求盟友。

杨奉原来是李□手下的部将，而韩暹则出身于黄巾军白波帐下，都不是什么有远大抱负的人物。这两人在长安大乱之时保护献帝逃往洛阳，自以为立下不世之功，没想到被曹操捡了个现成的便宜，自然大为不满。献帝东迁到许昌之后，杨奉、韩暹带兵在徐州一带骚扰，成为流寇，极大的威胁吕布在徐州的统治，成为袁术东征的先头部队自然不在话下。

建安二年，袁术和杨奉、韩暹结成同盟，大举讨伐吕布。虽然联军的总兵力达到二十万，但由于袁术对手下素少恩德，兵士又大部分是强征入伍的，战斗力可想而知。吕布用陈□之计，重金收买杨奉、韩暹，使其反戈一击，袁术因此大败而归。不久，杨奉、韩暹为刘备所杀，徐州之南再没有可以和吕布争锋的人物了。

树欲静而风不止，虽然吕布割据徐州之后没有明显对外扩张的企图，但曹操统一北方的脚步并不因此而减慢。眼见吕布无徐州牧之职而有徐州牧之实，曹操终于决定先灭吕布、后图河北，第三次东征很快就要开始了。

烽火话徐州（下）

“狡兔死，走狗烹；飞鸟尽，良弓藏”，古今都是同样的道理。吕布基本安定了徐州之后，刘备在小沛屯兵已经没有了利用价值，反而成为近在眼前的威胁。

建安三年，吕布正式与刘备决裂，对小沛展开围攻。刘备当时兵不过万余人，根本抵挡不住吕布的大军，不得不弃城而去，远奔许昌向曹操求救。曹操认为刘备在徐州经营数年，有一定人望，可以利用他消灭徐州的吕布势力。为了使刘备能够具备和吕布抗衡的力量，曹操表奏刘备为豫州牧，命他到沛地收拾残兵，为自己亲自东征做准备。

建安三年夏，吕布再次进攻在沛县重整旗鼓的刘备，刘备大败。曹操派夏侯□领兵救援刘备，但夏侯□不敌高顺，同样大败而归，左目还被流矢所伤。面对前锋部队的接连失利，建安三年九月，曹操借口吕布依附反贼袁术，亲自领兵大举进攻吕布。

面对曹操大军，彭城国相侯谐率领军民拼死抵抗，可惜吕布一方对曹操突然起兵没有充分的准备，没有在彭城进行有力的支援。冬十月，彭城被攻陷，曹军屠城而过，进逼下邳。吕布出战不利，骁将成廉被擒，不得不退入下邳城中固守。

本来，下邳并不应该是徐州的最后一道防线，但此时的徐州北部为袁绍的领地，淮水以南的广陵太守陈登又是曹操在徐州安排的心腹，吕布实际上面临孤立无援的境地。

沛相陈□是太尉陈球的侄子，袁术称帝之时本来要胁迫他也参与，但被他严词拒绝，可见此人为人刚直且内看清形势。陈登是陈□之子，在广陵颇有威名，刘备后来评价陈登的文武胆识“造次难得比也”，足见其在当时的地位。

吕布刚刚盘踞徐州的时候，曾经派陈登去许昌为自己求徐州刺史的官位，希望能名正言顺的统治徐州。但陈登对吕布为人了如指掌，知道此人“勇而无计，轻于去就”，反而劝曹操“早图之”。曹操认为陈登所言甚善，加封他为广陵太守，让他私下瓦解吕布的部队，作为进军的内应。吕布被陈登一番“养鹰，饥则为用，饱则扬去”的高论所瞒过，始终没有察觉陈登所领的广陵军对徐州的威胁。在曹操已经推进到下邳城城下后，陈登也领兵从另一个方向进抵徐州，这样曹操军主力以及刘备、陈登组成的侧翼对下邳形成了合围之势。

下邳是徐州治内最大的城池，从陶谦、刘备到吕布，一直是徐州的治所所在。不仅城墙坚固，而且人口众多，粮食丰盈，吕布凭借这些条件完全可以一战。但是与上一次曹操东征相比，形势已经大大不同。此时不仅兖豫根据地基本巩固，而且天子就在许昌，其他割据势力如果想以围魏救赵的方式解徐州之围无异于公开反叛，这在当时几乎是不可能的。另一方面，曹操以讨逆的名义进攻吕布，试想在汉王朝在名义上还是天下共主的时候谁愿意与之争锋呢？因此，持久战对于吕布而言意味着等死，必须迅速打破曹操的围攻。

但是，下邳城中毕竟驻扎有吕布的主力，强攻此城必将给曹军带来较大的伤亡。因此，曹操在围城之初首先想到的就是劝降，希望藉此避免一场血战。

吕布接到曹操的书信之后，权衡利弊，认为再战下去毫无胜算，不如早降。但由于吕布东山再起很大程度上依靠原兖州曹操旧部的鼎立相助，此时投降曹操对于这些反叛的将领而言无异于自取死路，因此遭到极大的反对。陈宫正是出于这种想法，极力怂恿吕布死战，并提议向袁术求救，以解徐州之围。吕布最终接受了陈宫的建议，一面派人到袁术处告急，一面自领数千精锐出城扎营，希望形成犄角之势，减轻曹军对徐州的压力。

虽然使者成功地突破封锁见到了袁术，但此时的袁术已经到了穷途末路，自顾不暇之余那有闲心去管吕布的死活。而吕布在下邳城外摆下的营寨也没有坚持多久，下邳又回到了被重重包围的局面之中。

此时整个北方战场的焦点就在徐州，而兖豫徐三州四围的军阀更是时刻注意着徐州的战局。河内的张杨是董卓部将吕布旧交，曾经在献帝东迁的过程中出过力，当时驻扎在并州。可张杨是典型的一勇之夫，性情柔弱，威不服众，有救援之心无救援之力。建安三年十二月，张杨勉强将军队拉到东市，对吕布进行声援，但实际上没有太大作用。就算这样，他的手下杨丑还是兴兵作乱，杀了张杨。虽然眭固后来又杀了杨丑，但徐州战局并没有受到任何影响。而眭固在曹操回军之后被史涣斩于犬城，并州也落入曹操手中，此是后话，暂且不表。

曹操在下邳围城，转眼到了建安四年，其间吕布数次出战但胜仗极少，始终无法打破重围，渐渐陷入绝境。这年春天，荀攸、郭嘉向曹操建议掘泗水、沂水灌城，徐州战役进入攻坚阶段。

围城战进入第三个月，吕布阵营内部出现了裂痕。宋宪、魏续等人由于不满吕布对陈宫等兖州叛将的信任，逐渐与吕布离心离德，显露出献城投敌的意思。建安四年二月，侯成、宋宪、魏续捉住陈宫，大开城门，引曹兵入城。吕布惊觉变乱之时，白门楼已经被重重包围，只得下城投降，徐州彻底落入曹操手中。

徐州既定，赏功罚罪自是当然。吕布虽然可以算是认罪情况较好，但还是因为刘备一句挑拨而殒命白门楼。陈宫、高顺是当年兖州叛乱的主谋，枭首示众自然不在话下。张辽自吕布在丁原帐下之时就是吕布的部下，下邳城破之后率众投降了曹操，被拜为中郎将，成为后来魏国的辅国重臣。侯成、宋宪、魏续因为献城有功，皆被曹操收入帐下，不想在白马死于颜良手中。臧霸、孙观、吴敦、尹礼等人原是泰山郡的草寇，吕布打败刘备之後依附吕布，下邳城破之后也被曹操所擒。由于这些人在青徐行走多年，曹操对他们委以重任，让他们治理沿海地区。

对于徐州大捷，功劳最大的恐怕要算陈登。城破之后，曹操加封陈登为伏波将军，仍然让他管理徐州，可惜陈登早卒，没有看到曹操统一北方的一天。刘备是曹操这次东征的先锋，本来应该厚赏，但曹操深知刘备英雄，不敢授之要职，相携归还许昌，以左将军的虚职将刘备软禁起来。

不久，盘踞扬州的袁术终因天怒人怨，不得不将帝号转给袁绍，但在北上途中病亡。而刘备期间以请兵攻击袁术为由，从许昌取得兵马而出，在与袁术象征性作战后，回兵袭取徐州。曹操再引兵攻击徐州，已可以算是官渡大战役之前奏与一部分了；结果是刘备被曹操军队轻而易举地击溃，刘备逃入袁绍的领地，而关羽则被曹操收留。

这之后徐州在三国正史中几乎再无地位，后来东吴每每做出要北伐的态势，总局限于兵锋威胁至徐州，但几十年来，作为魏国的腹地，总之是享有了难得的和平！（完）

三国的风云变幻，在前期以徐州的争夺体现得最为淋漓尽致；曹操忽而胜，忽而败；刘备忽而进踞一州之地，忽而惶惶如丧家之犬；最为强悍的吕布军团在此的败灭，再次映证了强不可久的古训；而袁绍、袁术兄弟、刘表之流，虽然觊觎而却短于行动，所以终究让曹操在血战中坐大，局势逐渐不可收拾……

试问哪一个三国游戏能如此地表现出这个时代如此诡异多变的风姿？不是形式最为接近的《三国·官渡》，除了《卧龙传》之外，也更不是其他任何一个三国游戏。毫不夸张地说，除了《官渡》与《卧龙传》之外，没有什么能体现出三国风貌的游戏；而所谓三国风貌，一句话就是，历史中的人；是历史中的人（当然也包括人民），才是我们迷醉于那个时代的全部原因……但是我们现在已经相当程度地被数字化的光荣三国志洗了脑，玩了光荣三国，反而不知道三国是怎么回事了；这不是游戏的错，而是游戏的悲哀。

Wuwu

三国前期的一次未遂政变

罗庆锋

玩过光荣的《三国志》系列和智冠的《三国演义》系列的玩家，一般都不会去太注意一个比较陌生的名字——刘虞。在被称为三国游戏经典的《三国志》游戏中，他的各项属性也并不高，大概也就是和刘备手下的简雍、孙乾之流在同一个水平。但是就是这个刘虞，在东汉末年、三国之初，差点成为汉朝的皇帝。如果真是刘虞取代年少懦弱的的汉献帝刘协成为东汉王朝的统治者的话，那么以后的群雄割据、三国纷争的局面就不可能产生，汉王朝的统治将可能会来一次“中兴”。

由于这次未遂的政变涉及的人物都是在三国时期赫赫有名的英杰，而且对以后的历史发展有着较大的影响，而在一般的史料或小说（如《三国演义》）谈之甚少，这勾起了笔者的兴趣。于是引经据典，开始来谈一谈这场未遂政变的前前后后。

我们知道，由于东汉皇帝汉灵帝刘宏的过分听信宦官，导致了汉朝历史上最严重的宦官把持朝政的局面。等到汉少帝刘辨即位时，屠夫出身的国舅大将军何进想要清除宦官，不听手下袁绍、曹操等人的劝告，硬是要远招并州牧董卓进京讨伐宦官。结果自己却被宦官杀了头，并导致天下大乱，进京的董卓趁机独掌京都的兵权，成为相国。

董卓认为当时的汉少帝刘辨的才能远不及陈留王刘协，于是打算废掉刘辨，改立刘协来做皇帝。当他把这个想法与时任司隶校尉的袁绍商量时，袁绍不从，发生争吵，袁绍远逃到冀州避难。因为袁绍当时很具影响力，董卓为收买人心，封他为渤海太守。当时的后将军、袁绍的堂弟袁术也借机逃到了南阳，适逢长沙太守孙坚向南阳太守借粮不成，杀了南阳太守，于是袁术就借机占据了南阳，与孙坚结盟共同对付荆州的刘表。

与此同时，在京的曹操也因不满董卓的所作所为，跑到陈留遍散家财，兴兵准备诛杀董卓。

公元 190 年春，袁绍、曹操、袁术、冀州牧韩馥等十余位英雄结盟同时起兵，开始讨伐董卓。董卓慌忙火烧洛阳，挟汉献帝刘协迁都长安。但讨董计划终因同盟内部的分裂而将草草收场。战事拖到第二年（公元 191 年）春天，袁绍和韩馥又打算拥立当时的冀州牧刘虞做皇帝，以对抗董卓立的汉献帝。

刘虞是什么人呢？他是汉室的旁支，是东海王刘强的后代，因为孝廉被举出来做官，后做到幽州刺史，后因家事离开。关于他的政绩，史书上记载为“恩信及民、内外翕服、抚绥安民、奉职无阙”，可谓是待民如子，是个好官。后来由于渔阳的张举张纯作乱，幽州也受到侵扰，汉灵帝派公孙瓒去征讨，又派刘虞为幽州牧随同去安抚百姓。刘虞是继益州牧刘焉后第二个被封为州牧的外派官员，手中握有重权。后两人会战敌军时产生意见分歧，刘虞主张招抚，公孙瓒主张扫除，最终是刘虞立了大功，被越级封为太尉，而公孙瓒仅封为降虏校尉。这也是日后刘虞与公孙瓒之争的原因。

后因董卓专权，刘虞被封为幽州牧，自刘虞上任后“招携怀远，课农劝耕，开上谷胡市，通渔阳盐铁，民安物埠，颇称小康”，再加上“青徐士庶，避难归虞，虞收视怃恤，各得重生”。董卓因此加封他为大司马、太傅，但因道路梗塞，使命难通，所以刘虞仍守原任，安镇一方。

袁绍等人因害怕董卓挟天子令诸侯，自已背上谋反的罪名，于是想以“天子幼冲、未卜存亡”为由，推出一个新皇帝来发号施令，看重的就是这位有权势、有名望的刘虞。刘虞虽然也憎恶董卓所为，却生性胆小怕事，众位诸侯起兵讨伐董卓，他都不敢兴兵，此次叫他另立为皇帝，更是不敢应从。

于是袁绍与韩馥计谋要劝诸侯一起逼刘虞就位。首先由袁绍自己去征求曹操的意见，曹操却一点也不同意，说“诸君如欲北向（拥立刘虞），我却依然向西，不改初心（讨伐董卓）”。说得袁绍哑口无言。袁绍再使人送信去问袁术的意见，袁术也回书不从。

其实曹操不从是想尽忠汉王朝，而袁术不从却是想自立为皇帝，怕换了个刘虞做皇帝，自己的大事便难以成功了。袁绍等人看难以说服众人，只好改劝刘虞兼任尚书的职务，这样就可以假借皇帝的旨意封爵授官，但刘虞还是不敢答应。

后袁绍和公孙瓒交战，公孙瓒失败后退守在刘虞领地的附近，刘虞害怕公孙瓒会攻打自己，就出兵袭击他，却被他打败，并被公孙瓒活捉。这时刚好董卓被吕布杀死，朝廷派使者来封刘虞督统六州的军事，公孙瓒就诬陷刘虞想自称为皇帝，胁迫使者杀死了刘虞。

我们设想一下，如果袁绍导演的这场政变如果成功的话，那么历史上的三国演义将会变成什么：首先董卓仍旧暂时还是最强的诸侯，他一定会更珍惜他手中的王牌－汉献帝；刘虞将成为另一个傀儡皇帝；袁绍将成为另一个“挟天子以令诸侯”的霸主；雄心勃勃的袁术、刘焉之流也将加快自己的称帝步伐，而且由于董、袁两家的争战无暇顾及而获得很大的发展……所以所谓的“久分必合，久合必分”确实有点道理，不过最终袁绍凭借天时、地利、人和将会由他结束群雄纷争的局面，天下可能会改姓袁呢！

AVG 在梦与现实之间

一

人类社会的历史，也大致同时是一部冒险的历史：从爬树攀枝到直立行走是冒险，从农业社会到工业革命到信息社会也是冒险，天下的分分合合，国家间的征战不休何尝不都是特定人群的冒险？在战火纷飞中背井离乡可谓处处惊魂，在和平年代开赛车、冲浪、玩蹦极也未尝不惊心动魄。其实每个人的基因中都是有些冒险因子的，在特定的场合也往往会表露为冒险的欲求和冲动，这没有什么不好的。其实冒险欲和好奇心都是推动人类社会的进步的原动力，故此 AVG 和 RPG 也理所当然地成为游戏制作者最先效仿的元老级游戏类型，只要不象小肯尼迪那样以生命去作赌注开飞机，冒险无论是在现实世界中，还是虚拟世界中理应是深受欢迎的，冒险游戏也理应也受到玩家的偏爱。

然而纵观时下的游戏世界，RTS 和 FPS 如日中天，RPG 也已渐显复兴态势，唯独 AVG，竟然给人以日益青黄不接、表现落伍、创意贫乏之感，真令那些钟情于 AVG 的资深玩家悲叹。从 AVG 对于人生百转千回的再现，从玩家时时流露和冒险欲求，从 AVG 悠久而丰富的历史宝库……怎么推算也不至于沦落到这等田地啊。当我看着身边愈来愈多的玩家对 AVG 渐露不屑之色时，我意识到这些都是真实的，那么，AVG 是怎么样从主流游戏类型的阵营中悄然退出的呢？

二

有史记载，最早的 AVG 游戏是 1979 年加拿大人华伦·罗宾在苹果机上编写的游戏《Adventure》，它可以说开创了冒险游戏至今的既定型态，即：以谜题布置的关卡来贯穿并表现整个既定情节。早期的 AVG 以文字为主，例如《魔胎》和《Zork》，以及 1993 年闻名世界的《黑暗之蛊》，然后随着技术的进步化，动作类 AVG 逐渐完善，产生了象 1993 年出品的《鬼屋魔影》系列那样的佳作，当然也缺不了我们熟悉的《魔域迷踪》。这个时候 AVG 正式与 RPG 划清了界限，即 AVG 中人性属性的设定基本固定不变，重心为解谜和冒险成份；而 RPG 人物属性值时刻变化，重心为故事的完成和目标的达到。此外还出现了互动式电影 AVG，如 93 年四光碟的 AVG《第七访客》，在中国也曾经名噪一时；95 年底 7 光碟的《幽魂》堪称为那个时候的豪华阵容。如果我没有记错的话，《C&C》刚出来那阵子，AVG 正在玩家群体中占据主流地位呢！AVG 发展至今，大体而言形成了《神秘岛》、《国王密使》、《猴岛小英雄》、《鬼屋魔影》、《凯兰迪传奇》等几个著名系列，至今在玩家心目中仍留有不可磨灭的印痕。然而自 97 年以来，风水就一下子转到 RTS 和 FPS 那边去了。

平心而论，这是一个量变引起质变的过程。

三

在早期图像制作技术不甚发达的时候，以内涵和趣味性取胜的 AVG 与 RPG 理所当然是玩家不二的选择，事实上那个时候以 2D 的眼光来看，AVG 的画面给人印象同样是很深刻的：例如美仑美奂、引人遐想的《神秘岛》、将卡通画面诠释力臻于极致的《猴岛小英雄》系列等。而更多的玩家在那时都习惯于静静品味，解决一个个棘手谜题、揭开一个个深藏秘密，如福尔摩斯一般对事件剥丝抽茧。然而在 2D 化的时代这样内涵与画面的组合是很难突破的，不久玩家对于其缺乏新意的操作界面和错综的情节便有些厌倦了，转而去追求更为简明、直截的游戏形式，例如 FTG。AVG 的衰退与玩家耐心的消逝是成正比的，在 3D 时代来临之后，大量游戏的 3D 制作师都加入到了 RTS、FPS 等更为新颖的类型中去，以满足人们求新求异的心理，而 AVG 领域的 3D 革命反倒有些雷声大雨点小，特别是一些优秀的设计者将目光置于《粘土世界》、《坏蟑螂》、《冥界幻想曲》等比较另类的 AVG 中，正统作品日趋式微。此时 3D 动作 AVG 藉 3D 技术之势异军突起：《古墓丽影》系列、《生化危机》系列……但将之与早期经典 AVG 相比，才发现内涵的挖掘早已被感官上的渲染所取代，可以说，这时的 AVG 面临一个迷失本性的时代。

四

RTS 与 FPS 的迅猛发展，很大意义上侵蚀了不少 AVG 的老主顾，何以言之？以 RTS 为例，在多人模式中当你快速造好自己的主兵营并派出一队寻路打探敌情的兵丁时，一个简化版的 AVG 就出现了！假如不够幸运的话，完全有可能被闻风而出的敌方主力中队全歼，这种变数无穷，敌我莫测的状况其实是 AVG 精神的一种极端的、直观的、麦当劳式的体现，对本先那批辛辛苦苦背地图、看攻略、纸笔并用的 AVG 玩家的诱惑力可想而知。FPS 则是更残酷、更直截了断的 AVG，它砍去了几乎所有的枝枝蔓蔓，还原给你 AVG 让人心悸的本质，两强对垒时那逼人的气氛与 AVG 中遭遇大魔头时几乎不可辨别，而过程的简约化反倒更现出游戏的魅力。于

是，新兴作品中对于AVG含义崭新的诠释蚕食着AVG阵营中最坚定的分子，在潮流的简约化面前，经典的AVG不再令人心动，而动作比3D化的AVG变种却比不上RTS和FPS的刺激感受（好在《生化》稍许挣回些面子），

AVG就是在那样的尴尬中蹒跚而行。

五

经典AVG，无论是2D、3D还是真人扮演，其最大的卖点总是在于谜题，可谓万变不离其宗，我印象中比较深刻的是大学时与一帮好友在复旦宿舍里切磋《第七访客》，费了好大功夫才将字母拼成：The Sky is Ruddy，Your Fate is Bloody那么一句话，而人物面貌、场景以及情节时隔多年后几乎全变得支离破碎了，这也许是大多数AVG迷们的感触：一个个谜题、一个个疑团交织成的AVG的亮点。然而成也萧何败也萧何，曾几何时AVG的谜题反而变成其发展的最大障碍力，原因是游戏的快捷化、简洁化倾向和玩家口味的变更，AVG的谜题太刁钻、太耗时间、太费脑筋、太让人有挫折感，太陈芝麻滥谷子、太太太……于是经典AVG如同一头巨大的恐龙就么不明不白地轰然倒地了。也难怪，RAC的刺激，RTS的紧张，FPS的酣畅……，都使得慢条斯理、难度变态的AVG经典相形见拙，相反，强化3D擎下的光影效果、强化动作感、强化紧张或恐怖氛围的AAVG反倒居于AVG家族的中心地带，成为与RTS和FPS不遑相让的新生群体，例如《古墓》系列和《生化》系列，当然这种依靠野兽和丧尸带来AVG体验的东东已背离了原先含蓄、隐晦的特殊美感，热得快自然也凉得快，《生化》题材特殊尚可苟延残喘，《古墓》出到第四集已经乏人问津了，因此，我认为AVG的复兴仍要从谜题上下功夫。

RPG的故事情节、主线旁线、人物关系从来是游戏最核心的要件，相比之下AVG的情节反倒可视作对谜题的联结和衬托，事实上许多系列化的经典AVG都存着独特而离奇、自我体系的故事，例如《狩魔猎人》系列和《鬼屋魔影》系列，故事性堪与RPG媲美。但是AVG终究不是RPG，情节的驱动最终要靠冒险要素来实现，否则给人以四不象的味道，AVG不可能过分关注于人的属性，也不可能过分纠缠于所谓的主线旁线，AVG的玩家需要的是接踵而至的战栗、感触和对智能的考验，因而衡量AVG成败的标志之一便是情节与谜题是否达到协调与互动，并且情节的节奏感由谜题的频率和强度来控制，一旦谜题被人们认为有过时之嫌，那么理所当然，情节也牵连了进去。因此，RPG的玩家是不会对情节感强的AVG表现出多大兴趣的，况且，AVG在情节表现形式上的因循、老套、守旧，也已被玩家诟病了许久了。

因此我认为，假如要重振AVG的雄风的话，首要是改变谜题的冗长、刁钻等积习，代之以快节奏、简洁明了、有视觉刺激的那种，就象RTS或FPS中的一个小的遭遇战或一段小插曲那样，同时，强调情节表现形式的推陈出新，例如3D化视角与光影革新技术的巧妙运用，或尝试更富AVG原味的表现手法，例如借鉴《生化》的气氛营造与节奏感控制。

六

AVG的日渐式微，还有一个重要原因是技术手段的日益落伍，或者说对AVG感兴趣的顶尖设计高手寥寥无几。强者恒强，RTS和FPS一旦确立了它们在游戏阵营中的主流地位，立即会有大量的设计师“倒戈”向之，并伴随着开发资源的倾斜，那些弱势产品种的日子便愈发难过了。

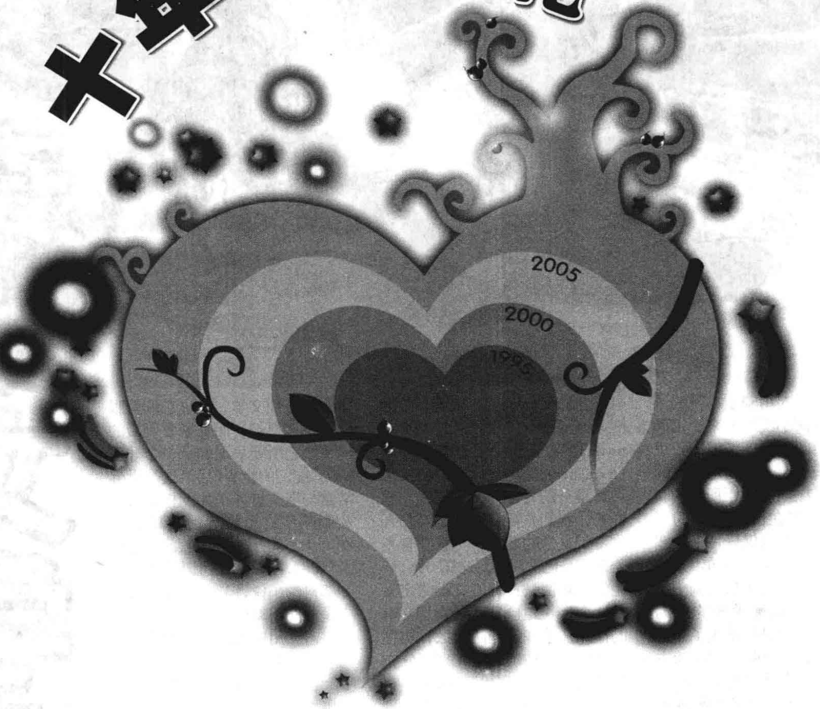
不过近来这种情况已有所改观，一些新生代AVG开始大胆借鉴电影化表现手法，借助全3D的威力展现不同的视角组合以给人更强烈的视觉冲击效果，印象中比较突出的是《生化然机复仇之神》和PS2上的《鬼武者》，此外《狩魔猎人3》的实时3D化也让人窥见一丝曙光：它采用3D建模以表现更透彻、更全面的3D内涵，达到AVG的较高境界。看来，技术的突破才能形成内涵的质变，有朝一日游戏能让你真的如福尔摩斯那样随心所欲到处寻找蛛丝马迹的话，那真是玩家的福份了。最后，AVG对于3D ACT包括TPS等的借鉴效应也在逐渐显现，我可以毫不夸张地说，以《Halo》惊世骇欲的引擎，做它几款令人叹为观止的新生代AVG是不成问题的，关键……还是要谜题的推陈出新和时尚化啊。

七

原来想对我近阶段翻译的几款AVG新作中透露出的几抹亮色作一点评，好让AVG玩家不至于过早地投奔到目前如日中天的主流品种中去，毕竟，如Red Storm的大腕也已经开始发掘AVG这个巨大的宝藏了。然而我又想到，点得太透有煞风景，留点儿悬念也是蛮不错的。AVG何时再迎来它第二个春天？要赢得口味愈发刁钻的最广大玩家的重新认同，道路还长得很。

文：蔡臻欣

十年·游戏文化



奇幻文学略谈

亦可

记得曾有人用骑士小说的没落来推断武侠小说的未来，正确与否尚需时间的验证，但令我思考的却是 -- 骑士小说是否真的已经没落？老实说，对于所谓的骑士小说在下实在没有太多的了解，唯一的印象也仅只是来自塞万提斯笔下那个挑战风车的唐·吉珂得。无可否认的是，当骑士的冲锋再也无法抗衡火药的威力时，骑士制度的退幕就成了社会发展的必然，而以骑士制度为主体的骑士小说自然也无法摆脱同样的命运，必然会为新的形式所代替。但是，若我们撇开那些最为人所诟病的荒诞无聊的情节、重复乏味的手法以及陈腐落后的思想后再来看的话，从古老神话传说的流传，到近代奇幻文学的崛起，能否找到一些共同之处呢？应当是有的 -- 无限的幻想创造力，与对英雄的赞誉和向往 -- 这便是我的结论。

若以今天的观点来看，无论是众英雄在海上冒险的荷马史诗《奥得赛》(Odyssey)，或者是单枪匹马的英雄"毕欧渥夫"(Beowolf)，甚至是亚瑟王得到神剑(Excaliber)，圆桌武士寻找圣杯，都可算是奇幻文学的著名产物。同样的，我们亦可将骑士小说归入到奇幻文学的范畴，不管它有多差劲或是已然没落。这样一来，产生的问题便是：奇幻文学的定义是什么？事实上，正因为奇幻文学的作品几乎多到无法计数，实在很难以一个精确的定义来区分它与其他文学类型之间的区别。有一种甚为模糊却颇能掌握"主流奇幻"的精髓的说法便是 -- 这类作品多半发生在另一个架空世界之中（或者是经过巧妙改变的现实世界），许多超自然的事情（我们这个世界中违背物理定律、常识的事件）依据该世界的规范是可能发生的，甚至是被视为理所当然的。若用另一种笼统、打混的说法，则是："当你看到的时候，就能够认出来。"奇幻小说可以说是融传奇、冒险、科幻、童话为一体的边缘性文学，不过它的着眼点并不在科幻，而是紧张刺激的情节，它所要表现的是一个非现实的、虚幻的世界（尽管这个世界常常与现实世界是如此相似），以及影响着这个世界的英雄的传说。以大家所熟悉的《银河英雄传说》为例，虽然你也可以认为这是一部科幻小说，但更确切的说，这应是一部将舞台背景切换到广漠的宇宙，用庞大的战舰取代了剑与魔法的架空历史小说。

正因为迎合了人类性格中的幻想情结和英雄情结，使得这种小说类型就象武侠小说在华人中的影响一样，在欧美中非常受欢迎，而且在亚洲也逐渐兴起（某种意义上说，武侠小说是另一种类型的奇幻小说）。更重要的是，构筑了近代奇幻文学基础的思想以无可抵挡之势渗入了代表最前卫声光刺激的电脑、电视游戏之中。不仅仅是以情节为主体的角色扮演类，包括即时战略类在内的多种类别的游戏都会费尽心机的编

排出一套代表其风格、倾向的背景，或者直接以著名小说的构架做设定，《沙丘》系列便是其中的代表。或许有人会认为这是故弄玄虚、多此一举，但却正是因为这一点使得众多玩家产生了真实感，进而产生了认同感、代入感。但有一点不同的是，尽管有了齐全的设定，当我们扮演着肌肉虬张的勇士或是智慧过人的巫师砍杀怪物的时候，很难有机会了解他当时心里在想些什么，或是他的战斗技巧师承何处，手中的神剑来自何方？这种感觉在《暗黑破坏神》系列中表现得尤为突出，故被称之为最没有剧情的RPG是毫不为过的。传统小说方式呈现的奇幻故事往往拥有更丰富、更深厚的背景设定和想象空间，能够填补对剧情要求比较严格的读者的需求，同时也是许多相关知识的宝贵来源。

奇幻文学由来已久，在进入20世纪之后，是由于两名作者的崛起，才让诸多的作者和读者加入了奇幻文学的行列(--骑士文学的复兴？应该说是发展吧！)。故要对欧美魔法游戏有所了解的话，有必要先对这两位作者及近20年来较为活跃的几位奇幻文学作者和他们的作品有一定的了解。

蛮王科南

其一是罗伯特·E·霍华（Robert E Howard,1906–1936)，他于1932年在《奇诡故事》(Weird Tale)杂志上发表了一篇名为《剑上的凤凰》(Phoenix on the Sword)的短篇，这个故事就是读者熟悉的《蛮王科南》(Conan)系列的第一部。在接下来的四年中，他又继续发表了17篇以上的《蛮王科南》系列的故事。由于他写作的速度快，文章本身虽然不复杂，但其快节奏和刺激的情节，很符合当时读者的口味，顿时成为出版界的新星。

在《蛮王科南》系列中，主角是一名力大无穷的乡下壮汉。他的精力充沛，但是脑袋里没有多少东西，不论面对什么样的危险都是利用拳头或是刀剑来回应。虽然他看起来几乎是永远不会被打败的英雄，但是他却不是不死之身，也没有任何超自然的能力。不过，他的敌人往往都是拥有各种各样超自然力量的邪恶巫师或是妖物。他虽然曾经担任过某个王国的国王，但是这个地位多半也是靠蛮力赢来的。因为他的个性天生就是注定要冒险，要打破陈规的，并不具有任何王者的风范，说他是个天生的冒险家还比较正确。他的身旁也常常围绕着许多的同伴，跟他处在微妙的亦敌亦友的状态下。许多人认为，霍华的小说成功的将北欧神话中勇士们的宿命观和动作的场景结合在一起，营造出一种特殊的气氛。

假设他没有在1936年因为母亲的去世而跟着自杀，可能会创下不少的记录。不过，他的影响并没有因为生命的终止而消失，许多日后大受欢迎的作家都坦白承认受到他非常大的影响，并且一致推崇罗伯特·E·霍华为奇幻文学中"剑与魔法"派别(Sword and Magic)的创始者，他许多未完成的手稿也由这些作家加以改写出版，甚至还有不少以科南为主角有其他作家撰写的小说。即时他已经去世，他的作品却仍然生生不息地在繁衍着。

魔戒之王

不过较为一般人所熟知的近代奇幻文学的宗师，恐怕还是非托肯恩(John Ronald Reual Tolkien,1892–1973)莫属。他是一名语言学家，专攻盎格鲁－撒克逊(Anglo–Saxon)的历史语言，并收集了许多英国古老的民间传说，以其丰富的才学，融合了希腊、地中海塞尔特岛和北欧神话的诸般神话背景写成了多本神话故事作品。

他在1937年出版脍炙人口的《小矮人历险记》(The Hobbit)。Hobbit这个种族为托肯恩所独创，是身材矮小、天性乐观的种族。日后的许多小说和创作，都将这个种族与自古流传的妖精、精灵和矮人并列，可见其创造传说的地位(某些作品则改为"半身人"–Halfing)。这部书也确立了我们目前相信的精灵形象：他们长得比人类高、瘦、白、美丽，而且能够长生不老。之后他又撰写了《精灵之钻》(The Silmarillion)，用意是要为英国这个缺乏创世传说的文明塑造出一个传说来。最初，他只是想要利用《精灵之钻》的设定来撰写一篇儿童读物，但是随着故事的撰写，他体会到一个传说必须靠着故事或是小说的形体才能够深入人心，就如同千百年来说书者在文化传承上所扮演的角色一样。因此，他才在1954年推出了有史以来影响力最大的奇幻文学作品《魔戒之王》(The Lord of the Ring)。《魔戒之王》最大的特点就是它所处的架空世界(Secondary World)，这个纯粹虚构的世界之所以能够说服读者有三个原因：第一，由于托肯恩在其中所投入的庞大心力，这个世界拥有详尽的史料和设定，让读者几乎可以感觉到这个世界的脉动：第二，它拥有审慎的考据和知识做背景，由于托肯恩本身对于欧洲中古时代的丰富知识，让这个架空的世界拥有货真价实的历史作为背景，几乎可以用"比真实还要真实"来形容；第三。这是个在他笔下不断蜕变的世界，因此它还拥有了奇幻文学所拥有的弹性和想象空间。在托肯恩之前，奇幻文学的作家们都不敢大胆地创作出一个架空世界，并且将故事安排在其中。因为他们深恐读者会因为无法认同，进而无法阅读这类的作品。所以多半都在最后将之前所叙述的情节归类为南柯一梦或者是古代的某种失落的传说。在托肯恩的作品成功之后，为后世的作家打开了一条蹊径：架空世界是可行的，而且是能够吸引读者的。托肯恩在小说中还大胆采用了许多自创的语句和文法(包括了精灵的语言，这是拥有真正文法和文字的独创语言)，成功的让读者瞥见了故事背后所隐藏的庞大历史背景。托肯恩本身对于语言的热爱也让《魔戒之王》拥有了一个独特的特质 -- 它的每个字句和诗歌都适合念出来，让读者更拥有了一种说书人娓娓道来的奇妙感觉。

在经历一番上古的创世、反叛、毁灭的动荡之后，《魔戒之王》的故事就在太阳纪的第三个阶段中展开，巫师甘道夫对Hobbit族的Frobo Banggins揭露了必须前往魔神马寇(Melkor)的使徒 -- 黑暗魔君索伦(Sauron)的根据地才能够摧毁具有强大魔力的至尊魔戒的秘密，因此一群各具能力的人为了帮助主角而踏上了旅途，以此构成了《魔戒之王》三部曲的《旅伴》(The Fellowship of the Rings)、《双塔》(The Two Towers)和《国王回归》(The Returns of The King)的完整故事。这样的构架在今天的我们看来或许有些老套，但是为了使这个他首创的架空世界变得更为真实，托肯恩穷尽了他一生得精力。这部空前绝后的作品导致许多作者投入了奇幻文学的写作行列当众，几乎每个人都以这部作品为目标而努力，对他们来说仅次于托肯恩的评价是他们梦寐以求的赞誉。更多年纪迥异的读者则因这套作品的出现，而产生了阅读奇幻文学的兴趣，在这样的良性互动下，近代奇幻文学的时代由此展开。

沙拉娜之剑

泰瑞·布鲁克斯(Terry Brooks)身兼律师和作者两职，以泰伦斯·迪恩·布鲁克斯（Terence Dean Brooks）为笔名，于1977年推出了《沙拉娜之剑》(Sword of Shanara)。深受托肯恩影响的他，从不否认这是一部刻意模仿《魔戒之王》的作品，而这部作品使得他成为近代第一个登上纽约时报畅销书排行榜的奇幻文学作者，同时也替20世纪的最后20年打开了奇幻文学兴盛的大门。

他最著名的作品是《沙拉娜》系列。这一系列的作品虽然一开始是以剑与魔法来包装的，但渐渐的，读者会惊讶地发现，原来这个世界就是经过一场科技大灾难之后的地球，在经过了各种蹂躏之后，诸如精灵、矮人、龙等等变种或是传说中的生物，开始出现在地球上，进而改变了整

个地球的面貌和历史。

《沙拉娜之剑》的故事一开始也是以一个类似《魔戒之王》中甘道夫的神秘巫师的出现来揭开序幕。故事主角告知自己是沙拉娜王室最后的血脉，因此必须前往找寻只有拥有沙拉娜血统的人才能使用的一柄神剑。如同《魔戒之王》一样，具有不同能力的众人聚集在一起，协助主角取得这柄神剑。接下来的两本续集（The Elf Stone of Shanara、The Wishsong of Shanara ）目标多半类似，只不过主角换成这个家族中不同的人物。在接下来的斯本《沙拉娜遗产》（The Herotage of Shanara）系列（The Scions of Shanara、The Druid of Shanara、The Elf Queen of Shanara、The Talilsman of shanara）中，则是再度以沙拉娜家族的后代为主轴，叙述在前作的三百年后，众人寻找在这个世界中渐渐消失的魔法。另外1996年的时候他又推出了一本前传《第一个沙拉娜之王》（The First King of Shanara），为这七本书之前的历史做一个完整的阐述。布鲁克斯虽然引领了80年代的奇幻文学潮流，但是他的小说节奏十分缓慢，对于习惯于快节奏声光刺激的人们来说似乎有点不和时宜。

以改编小说而著称的Legend公司曾经推出改编成冒险解谜游戏的《沙拉娜之剑》。其时间设定于该系列的第一本和第二本作品之间。虽然泰瑞·布鲁克斯每事必提的繁琐风格和安排高潮的手法不甚受人喜欢，但该公司竟然能凭借其改编多本原著小说的高超手腕，将这部作品重新包装策划能够节奏明快、讨喜的冒险游戏，可见该公司经验之丰富。不过这也显示出了稍具文学、娱乐价值的小说在改编成游戏的制作商方面已经面临了罗掘俱穷的窘境。

时光之轮

美国作家詹姆士·奥力佛·瑞格尼二世（James Oliver Rigney Jr.）所用的笔名是罗伯特·乔丹（Robert Jordan），他拥有物理学士的学位，曾经表示过，在学习量子物理量的过程中，很容易就会有类似阅读奇幻文学的共鸣。他曾负责改写了《蛮王科南》系列的一部分小说，但他最著名的作品是《时光之轮》（The Wheel of Time）系列，作品中拥有十分强烈的史学家风格，颇有野心的要建构出一个类似托肯恩模式 -- 拥有完整史观的架空世界。

《时光之轮》的故事以某次毁灭的无数年之后的世界为舞台，黑暗魔神准备再度复活，而曾经为魔神的魔力所污染以致陷入疯狂的至上之力被称为"龙"的男性使用者也开始再度投胎转世，准备迎接最后的大决战。故事的情节虽然跳不出传统奇幻文学的格局，但乔丹叙事的掌握力和魅力无人能敌，虽然他的每本小说都将近千页，读者却丝毫不觉得太过臃长。因为乔丹有能力精准的抓住整个故事的起伏节奏，即使故事情节再怎么复杂，作者依然游刃有余地掌握着整个情节的运作和进展。唯一的问题是，对于要一次看完这么大部头作品的读者来说，并不是件轻松的工作。整个故事至今丝毫没有结束的迹象，甚至有许多读者开玩笑说：不知道到底这故事会先结束还是乔丹会先老死。不过，许多评论家认为，乔丹将有可能是90年代最具影响力的奇幻文学作家。

《时光之轮》系列的作品目前包括The Eye of the World、The Great Hunt、The Dragon Reborn、The Shadow Rising、The Fires of Heaven、Lord of Chaos、A Crown of Swords、A Path of Dagger这几部，而且已经有了瑞典语、德语、法语和日语的版本（日语版的翻译名称为《龙王传说》）。另外，Legend公司已推出了《时光之轮》的游戏，记得《游戏天地》曾作过介绍，也就不在这里多说了。

时空裂隙之战

雷蒙·E·费斯特（Raymond E. Feist），《时空裂隙之战》（Rift War Saga）系列的作者。他的小说是以欧洲中古黑暗时期为背景设定，故事地点发生再一个名为美凯米亚（Midkemia）的大陆上，到处诸侯割据，外敌环伺。该系列小说包括《魔法师 -- 学徒》（Magician：Apprentice）《魔法师 -- 大师》（Magician：Master）《银刺》（Silverthorn）《塞散农的黑暗》（Darkness at Sethannon），主要以不断成长的法师帕格和得到古代盔甲与神奇力量的战士威廉等人为主角。而以前作中主角后代为主题的《时空裂隙之战传奇》（Rift War Legacy）系列小说包括《血之皇子》（Prince of the Blood）、《国王麾下的海盗》（The King's Buccaneer）和《蛇人之战》（Serpentwar Saga）系列：《暗后之影》（Shadow of A Dark Queen）、《商业巨子的诞生》（Rise of A Merchant Prince）、《魔王之怒》（Rage of A Demon King）、《王冠碎片》（Shards of A Broken Crown）。

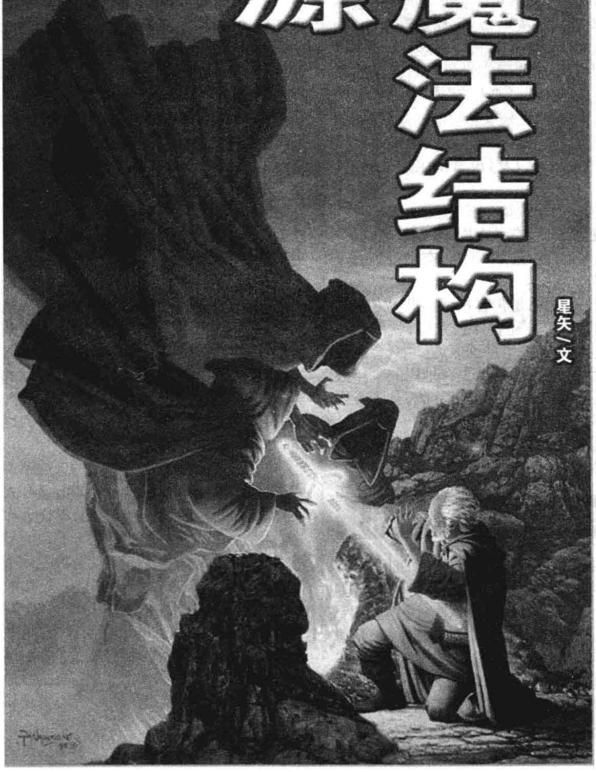
雷蒙在战争上的着墨和造诣在奇幻小说的作家中可说是很少人能出其右的。在《蛇人之战》这一系列中也不例外，他不但接触了特种部队训练的这个议题，更是花了不少篇幅在描述少见的海战上。最最少见的是，《商业巨子的诞生》几乎把重心全部放在商场上的尔虞我诈之中。《蛇人之战》的四部作品所带来的是奇幻小说之中极为少见的新体验，让读者能够看到一个远较其他小说要完整的世界观。特别值得一提的是，小说中的外敌都是参考地球的文明来设定的， 美凯米亚南方的大国颇为类似成吉思汗的蒙古帝国，来自另外一个星球的侵略者则几乎完全是日本文化的翻版。

Dynamix曾经推出颇受欢迎的《叛变克朗多》（Betrayal at Krondor）和《重返克朗多》（Return to Krondor），而前面这部曾被称之为"史上最佳RPG"的游戏在剧本的撰写中，雷蒙扮演着一个非常积极的角色，他主动地介入其中，而且在创作的时候确是将游戏中所发生的一切视作正史，这在一般改编的游戏中并不多见，这使得《叛变克朗多》的内容精彩程度甚至远远超过了作者自己的原著。

参考资料：《奇幻文学的今昔》 台湾路西法

欧美魔法游戏的起源及魔法结构

星矢/文



一、欧美魔法游戏的思想基础

在《旧约全书:出埃及记》中,有一段令人印象极为深刻的“神迹”的描述:

当摩西率领以色列人从埃及出逃之后,十分恼怒的埃及法老率领强大的战车部队,去追赶那些以色列难民。以色列人看见尘土飞扬,知道是埃及的追兵到来,而前面的路上又是一片汪洋大海,看不到一条渡船。见到面临绝路,以色列人都很害怕,他们抱怨摩西不该带领他们离开歌珊地,在埃及当奴隶虽然很痛苦,但总比死了的好。

在这千钧一发的时刻,摩西根据耶和华的指示,向茫茫大海伸出手杖(魔法杖?),把海水分开,劈出一条旱路,于是以色列难民便纷纷从这条旱路走上彼岸……

埃及法老们见状大暴跳如雷,命令战车部队赶紧尾追上去,当这些埃及军队走到海中旱路上时,摩西再次伸出手杖(施放“取消”魔法?),于是旱路两边的海水便劈头盖脑地涌向埃及人,将他们吞没了……几个小时之后,海上漂来无数的人马尸体和毁坏的战车,埃及铁骑遭到灭顶之灾的惨相历历在目。摩西和全体以色列子孙唱起了感谢耶和华的颂歌……

在《圣经》中,有关神迹(魔法)的叙述比比皆是,随着基督教或天主教在欧美的广泛传播,那本记载上帝启示的圣书——《圣经》在欧美人士的思想(包括潜意识)中,造成了深远的影响,特别是其中关于“神迹”的叙述,可以说是欧美魔法文化的思想基础,也是欧美魔法游戏构思的最早起源。

二、欧美魔法游戏的文化背景

欧美魔法游戏的奠基人,公认为是托尔金。

托尔金于1892年1月3日出生在南非布隆方丹一个普通的家庭。3岁时与家人一起移居英国。不久父亲病故,原本美满富足的家家庭,眨眼间就变得残缺艰难。这种家庭环境对托尔金产生了巨大的影响作用,使他的性格渐渐变得内向,经常沉湎于自己的个人世界里,既沉默寡言又富于幻想和思考。在伯明翰,托尔金渡过了它的少年时代。中学毕业,他以优异的成绩进入牛津大学。在牛津,托尔金博览群书,专习语言和文学。毕业后,带着满腔的热忱和远大的抱负,托尔金继续留在英国工作,从事语言和文学的研究工作。

□1914年,第一次世界大战爆发,整个英国为之沸腾。托尔金积极加入兰开夏郡手枪队,在索姆战争中为保卫国家冲锋陷阵。但也就在那次血与火的洗礼后,因为疾病缠身,剩余的大部分战争岁月,他却不得不医院渡过。大战结束后,英国政治经济迅速恢复,托尔金也重新回到了牛津大学,负责编写《牛津英语词典》。至此,他的事业正式进入了开创阶段。作为一名专门研究语言起源和构成的杰出语言学家和盎格鲁——撒克逊语言学家,托尔金多次受邀担任各大学教授,开课讲学。在里兹大学任英语语言学教授5年后,他又受聘在彭

布罗克大学讲授盎克鲁——撒克逊语言到1945年。最后托尔金执教默顿大学,兢兢业业地担任14年的语言、文学教授,于1959年正式退休。1968年,托尔金举家迁往朴茨茅斯定居,3年后与他相依为命的妻子去世,之后他搬回牛津继续自己的写作和翻译工作,5年后逝世。

托尔金的一生的最大贡献,是用他的"第二世界"理论,开辟了欧美魔法文学的新天地,这类文学的主要架构,是一种架空历史的小说,现在文学界将这类小说称为"魔法幻想小说"。正是这类小说的诞生,才使今天的欧美魔法游戏空前的繁荣,也形成了当今新世纪的新人类文学的主流——这是连他本人也始料未及的。

托尔金认为,第一世界是神创造的宇宙,即我们日常生活的那个世界。而人不满足第一世界的束缚,他们利用神给予的一种称之为"准创造"的权利,用"幻想"去创造一个想象的架空世界,这就是所谓的第二世界,是一个"剑与魔法"的独立世界。

托尔金的第二世界作品,最初是从少年时代的梦想起笔的。儿时家庭变故所带来的困苦,使他的思想经常沉浸于独立的个人天地(白日梦)中。在那里,他想象着自己力大无比、法力无穷,能够战胜各种各样的艰难困苦与恶魔异兽。年龄的增长,阅历的与日俱增,种种怪诞的想法并没有隐去,反而在他的脑海中不断地逻辑化和系统化。于是,托尔金拿起笔,开始了自己的第二世界魔法幻想作品创作。

托尔金最初发表的作品有《快乐先生》和《圣诞节父亲之信》,这是两部儿童文学作品。特别是在圣诞节写了《圣诞节父亲之信》以后,便一发不可收地每年都要在圣诞节出一本书,这一"圣诞节系列"最近被收入专集《中世纪》,其中最为著名的,是《魔戒之王》三部曲,其中包括《魔戒同盟》、《双塔记》、《国王归来》,在这部作品中,托尔金精心构造了许多自己想象中的魔法生物,并用一枚带有无限魔力的戒指串起一场勇者斗恶龙的故事。这也是这类小说中,首次以恶龙作为黑暗势力的象征,而魔法师率领的冒险者团队,则是屠龙大战的主角。这一种架构,便《魔戒之王》成为欧美"龙与地下城"一类魔法游戏结构形成的真正起源。

三、欧美魔法游戏的剧情结构

目前,国外有的专家学者,将欧美魔法幻想架空世界的结构设计分为三大类型:

第一大类,是与现实相距遥远、隔离的独立世界,又包括四类:1、拥有独自的宇宙的一个封闭的世界。它在风俗、年代记以及地质学上与我们的世界有相似之处,但同现实的联系的确是相当模糊的。例如托尔金的《魔戒之王》、毕克卢的《最后的独角兽》。《最后的独角兽》是魔法幻想文学史上一部名篇:雪一样纯白的独角兽,一个人孤独地住在紫丁香的森林里。为了追寻失落的伴侣,它开始踏上了漫长的不归路。而线索只是一句话:红雌牛。2、距离我们遥远的过去世界。它的舞台往往设定在神话和传说的世界,如以希腊、罗马神话为题材的《蔷薇的庄园》。3、距离我们遥远的未来的世界。描绘的是地球毁灭的景象,常常是科学与魔法的手法并用,这类作品往往是具有科幻小说境界的作品占多数。4、模拟中世纪世界。尤其是在英美盛行,多以阿瑟王的传说故事为主干。

这一大类的魔法幻想文学作品对欧美魔法游戏,影响最大,例如著名的《创世纪》系列、《魔法门》及《魔法门英雄无敌》系列、《柏德之门》系列、《魔兽争霸》系列、《暗黑破坏神》系列等都采用了这类结构。

第二大类,是与现实世界拥有一条不确定的界线的架空世界,如刘易斯的《纳尼亚国的故事》就属于这一类型。那个世界与我们所在的现实世界有着密切的联系。它存在着一个"入口"或"媒介物",使得两个世界的往来成为可能。如《纳尼亚国的故事》中的壁厨,《爱丽丝漫游奇境记》中的镜子,以及《没有结尾的故事》里的书。

这一大类的魔法幻想文学作品对欧美魔法游戏,也有一定影响,如著名的《神秘岛》系列,就是以书为"时空门",到另一世界的。

第三大类,是包容在现实世界之中的架空世界,它不需要什么入口,就潜藏在现实世界的某一个特殊区域。如《金色楼梯的远方》的沼泽;《消失在地里的少年鼓手》中的洞穴;最近风靡世界的,英国女作家罗琳的《哈利波特历险记》即属此类。

受这一大类的魔法幻想文学作品影响的欧美魔法游戏较少。

四、美国的魔法游戏源流

说起欧美魔法游戏的发展,前面提到了它的英国的魔法幻想文化背景,而事实上,欧美魔法游戏的发展应当说是起源于英国,而兴旺发达于美国。这是因为美国是目前世界上最大的电脑强国,许多具有深远影响的魔法游戏都出自于美国的游戏公司。美国出品的魔法游戏,已经是全球魔法游戏的领头羊,因此,我认为有必要专门讨论美国的魔法游戏源流。

在美国魔法幻想作品的最早的优秀代表人物,是卡特,此人借鉴了当时影响巨大的托尔金的创作手法,在魔法幻想小说中搀入了一定的科学成分,创作出场面恢宏,动人心魄的故事,并且塑造了超级英雄、巫师、仙女、星际海盗等一系列难忘的人物形象。代表作品有《剑客柯南》、《巫师赞欧》、《世界末日》等。

《巫师赞欧》是一部英雄魔法幻想小说。其中既有惊心动魄的打斗场面,又不乏美国式的幽默。赞欧是一个绿皮肤的巫师,有着不寻常的经历。小说一开头就描写赞欧在奴隶市场买回一名女孩的情景,赞欧带着这天真浪漫的女孩,开始了一系列闯荡历险。最终赞欧回到了"巫师山",与他昔日的朋友重聚在一起。

《世界末日》讲述一场大洪水将地球的大部分淹没后,一名擅长做工艺品的牧师与他的妻子逃到尚未波洪水吞没的冈瓦大陆。在那里夫妻俩遇上一位巨人。紧接着,正义与邪恶的较量就在这块仅存的大陆上展开。这部作品想象力之丰富、场面变幻的跳跃之频繁,让人叹为观止。

卡特不仅在创作上有杰出成就,而且他还组织编纂、出版大量的优秀魔法幻想文学作品。在他的倡导下,鲍兰庭出版公司发行了一系列经典幻想小说。卡特还独具慧眼选编了邓思尼、戈贝尔、钱伯斯、林德赛等一大批有影响的魔法幻想文学作家,使这一文学形式在美国产生了极大且广泛的影响,为美国魔法游戏的发展,打下了深厚的基础。

托尔金派在美国的继承者除了卡特之外,还有两位值得一提,一位是布鲁克,另一位是斯蒂芬·金。

布鲁克的代表作品是《沙那拉之剑》三部曲。作者将背景置于遥远的、经历核浩劫后的地球。主人公沙拉那为了战胜威胁地球人生存的恶魔,不辞千辛万苦去寻找他祖先留下的克敌制胜的魔剑。书中的勇敢的黑色骑士、贪婪的侏儒、巫师等人物,甚至名字都刻上了《魔戒之王》的烙印。

斯蒂芬·金则将魔法幻想与恐怖小说掺合起来,创作出既有浪漫情调但又令人毛骨悚然的恐怖魔法幻想小说,其代表作为《黑塔》系列。这一类的作品大都取材于神话或英雄传奇。作品在表现英雄的壮举的同时,往往以一些令人恐惧、凶险和血醒的场景进行烘托。在《黑塔》里,骑士罗兰在追杀恶棍黑衣人的过程中,闯过暗藏机关的岩洞,穿过布满陷井的森林,趟过急流险滩。经过一番激烈的搏杀,罗兰最终手刃黑衣人,继续去寻找那传说中神秘的黑塔。

在我介绍的这些人士中,恐怕只有这

位斯蒂芬·金最为国内玩家属悉（全国各地的新华书店都找得到他的很多小说译本），而事实上他的恐怖小说（也可称之为恐怖魔法幻想小说）风行欧美，影响广泛。《鬼屋魔影》、《狩魔猎人》一类游戏在设计过程中都受到了斯蒂芬·金作品的一定影响。

五、欧美魔法游戏的游戏规则

谈到这个话题时我想，魔法游戏规则真是千变万化，千姿百态，真真正正是三天三夜也说不完的大题目。不过，各种各样的游戏规则中，最具影响力的、采用得最多的、最受欢迎的规则，是被称为“龙与地下城”的规则。

《龙与地下城》的规则主要下面六个方面的说明文件：

1、 法师、僧侣魔法的说明。

2、 探险的顺序（移动、时间经过的方法等）。

3、 战斗的顺序（战斗中的移动、先攻、后攻、战斗中的距离等）。

4、怪兽的说明。

5、 宝物（魔术栏、宝石等）。

6、 主持心得（剧情的制作方法。会敌概率列表、实际操作范例等。）

1974 年，美国 TSR 公司公开发表了《龙与地下城》，其市场反响令 TSR 公司大喜过望，《龙与地下城》的游戏手册很快被抢购一空，接下来 TSR 公司在认真听取玩家反馈意见的基础上曾作出多次修改，并由此派生了许多版本，特别是在 1984 年，西客曼和玛格莉特·魏丝为 TSR 公司进一步推出的高级龙与地下城提供背景，创作了龙枪系列魔法幻想小说第一部《龙枪编年史：秋暮之巨龙》之后，《龙与地下城》正式成为经典之中的经典。

在《龙与地下城》这个剑与魔法统治的世界中，只要与中世纪文明相关的事物，都可以加入《龙与地下城》的世界。而《龙枪编年史》则给《龙与地下城》提供了相当丰富的剧情资料，这为编排游戏剧情提供了极为有用的参考材料。此外还有怪兽指南等资料出售。怪兽指南中向玩家详细地编写了各种怪兽的基本参数如攻击力、生命力、防御力等。另外，针对那些不懂得剧情制作方法的人，TSR 公司又专门出售了剧情说明手册。深受玩家的欢迎。

《龙枪编年史》的出版，造成极大的轰动，不停地再版，连续登上纽约时报畅销书排行榜达数十周。所以整套系列的衍生之作、外传、前传更是不停的推出，龙枪系列出版了超过五十一本，小说创造了在全美销售两百五十万套、翻译成十五种语言的记录。从此，TSR 公司的《龙与地下城》受到空前的欢迎，后来又制作了(级龙与地下城第二版规则），更是和 Sierra、nter-play、SSI 等公司合作制作了许多以“与地下城”背景的电脑魔法游戏，后来 TSR 制作的各种纸牌游戏、小说和被改编成的游戏数不胜数，主要分成《阿拉丁世界》、《天赋神权》、《第二十五世纪》、《龙枪》、《浩劫残阳》、《被遗忘的王国》、《星球传奇》、《魔域传奇》、《蛮荒地域》、《魔法船》、《灰鹰》等系列，《龙枪编年史》对《龙与地下城》规则的强化，并通过这一系列小说让该规则在欧美游戏界和玩家中造成的影响，不亚于一部“圣经”。

六、欧美魔法游戏中的魔法结构

1、眨眼术

如今欧美魔法游戏多如牛毛，不过在魔法构成设计方面大同小异，在这类游戏中，最具代表性的，非《创世纪》系列莫属。因此，从《创世纪》系列入手，便能大概地了解欧美魔法游戏中的魔法结构。

1980 年理查德·盖瑞特《创世纪》系列第一部《创世纪 I：黑暗纪元》问世，这个游戏中的魔法设计，奠定了以后魔法游戏设计的基础，其中的魔法主要包括：

眨眼 -- 在地下城可以实短距离传送。

上梯子 -- 传送到地下城上一层。

下梯子 -- 传送到地下城下一层。

建造术 -- 在施发者的正前方筑起一道魔法墙。

破坏术 -- 在你的正前方破坏一道魔法墙。

魔法弹 -- 用它投掷敌人，你的技能越高，对敌人的破坏越大。

开棺术 -- 没有任何危险地打开棺材，它将解除任何武装和陷阱。

开锁术 -- 没有任何危险地打开柜子，它将解除任何武装和陷阱。

祈祷术 -- 求助你的圣灵，希望在神的帮助下走出困境。在你非常危急，急需神的帮助的时候可以使用此魔法。

《创世纪 I：黑暗纪元》中的魔法主要来自于魔法商店，这影响到后来许多游戏中在商店购买魔法卷轴的情节。这一代是最为神奇的魔法设计，要数"眨眼"了，它可是说是传送门设计的萌芽。

2、照明术

理查德受到初次成功的鼓舞，再接再厉，制作了《创世纪 II：女巫复仇）》。游戏的环境立足于地球。玩家虽然在《创世纪 II：黑暗纪元）中消灭了邪恶的巫师，然而那巫师的情人 -- 女巫却将复仇的矛头指向了大不列颠的阿卡拉贝斯世界。玩家需要探索这个世界，通过与人交谈获得许多重要的物品线索，通过与怪物的战斗使自己成长，最终将女巫 MinaX 消灭掉。

《创世纪 II 女巫复仇》在画面上有一个重要的突破，那就是城市的画面不再像《创世纪：黑暗纪元》那样采用单屏简单构图，从它开始，城市的构图也如同野外一样拥有相当庞大的场景，玩家探索的范围也加大了许多。此外，整个《创世纪》系列游戏的"月门"传送体系也从它开始初步建立。根据两个月亮的月相变化，这一传送系统拥有十分精密的起止传送设定，对于游戏的完成有相当重要的作用。另外，"月门"开始的时空传送新标准，使类似的"时空门"的设计广泛应用于以后出现的欧美魔法幻想 RPG 游戏中，如《暗黑破坏神》系列、《魔法门 VI-- 天堂之令》等。当然这种"时空门"的设计甚至在欧美其它类型游戏中也流行起来，这就不是本文所要讨论的了。

在《创世纪 II 女巫复仇》中，分为巫师和牧师的共通魔法，以及两者各自具有的魔法。

共通魔法"照明术"，可以用来照明地下城中的一块土地，不再需要火把；第一代中的"上梯子"与"下梯子"，同样适用于城堡的楼层。

牧师魔法中的"穿墙术"，可以毁掉玩家正前方的各种墙 -- 比起一代中的只破坏魔法墙要强大一些；牧师拥有的"祈祷术"，则改一代的求神帮忙为直接攻击敌人的法术。

巫师魔法中的"魔法弹"和"眨眼"，与一代相同。

3、传送回地面

1983 年美国 Origin 公司正式创立，并推出《创世纪 III：依克达斯》，它被评论界称为《创世纪》系列的"黑暗时代"的终结篇。作为上两集故事中力量最强的两个巫师的后代，依克达斯拥有更为强大的法力，而它自己也是生物与机器的混合体，更借助银蛇的力量守护着自己，真是"不可一世"。游戏世界重新回到 sosaria，玩家需要探索这个世界，找到绕开银蛇的方法，将这最后的邪恶消灭。游戏中首次出现了组队冒险，玩家可以在游戏中寻找队友共同探险，这使玩家在征途上不再孤独寂寞，因此，这一设定成为日后《创世纪》系列游戏中最受欢迎的一项设定。

在《创世纪 III：依克达斯》中，魔法结构使用了层次设计方案 -- 这样，玩家将从第一层低等级魔法法学起，一步步掌握到第六层的高级魔法。

其中巫师魔法中的"传送术"可以直接将玩家从地下城中的任何地方，随机传

送到地面的一个地方，首创了快速脱离地下城的方法；牧师魔法"治疗"开创了医疗魔法的先例，对游戏中战术产生了根本性的影响。

4、空间之门

1985年，Origin System公司推出《创世纪IV：圣者使命》，该游戏的故事是通过探索庞大的不列颠世界，找到其余7名队友，在冒险过程中不断地与邪恶作战、行侠仗义，最终完成自己在8项美德方面的修炼，使自己成为名符其实的"圣者"，其"光辉形象"为整个大不列颠的阿卡拉贝斯大陆树立了精神上的榜样，由此开创好的道德规范和社会风貌。

在《创世纪VI：圣者使命》中首创将人物性格的塑造过程交给玩家。玩家扮演的人物在这一集游戏中是一个能力有限、会变好也会学坏的角色，其形象的善、恶将由玩家在历险途中与人相遇，由玩家的交友情况来决定。这个具有相当开放意义的个性发展构思，使这部游戏在电脑角色扮演游戏的角色设计更接近了生活的真实，具有里程碑的意义。此外，这部游戏也开创了许多历史性的标准，如首次使用了苹果II型电脑上使用的魔奇音效卡为游戏配上了背景音乐；玩家可以组成最多8人的冒险队伍，游戏中拥有细致的魔法与药品生成体系和装备体系，游戏还在开始的时候用性格测试的方法产生出适合不同玩家性格倾向的角色等。

从这部作品开始，《创世纪》系列开始将主角定位在当代的玩家，然后将故事放到虚拟的大不列颠的阿卡拉贝斯大陆，在剧情设定及人物言行立场上都立足于这个基本事实，从而给玩家一种亦真亦幻的时空交错感。可以说，《创世纪》系列的整个虚拟实境空间也正是由这里开始形成并更为玩家所欢迎。

在《创世纪VI：圣者使命》魔法主要由魔法配方配出，这又是一种法术获得的新途径。其中比上一代新增的法术主要有：催眠术、唤醒术、能量场、空间之门、开门术、保护术、快速术、风变。

其中 "空间之门"，则由固定的月门，变成了能随时召唤出来的时空门。

5、招唤术

1989年Origin推出的《创世纪v：命运斗士》主要内容是讲述不列颠王由于侠义心驱使而"微服出巡"，不料被恶魔所擒，玩家将在游戏中全力救出不列颠王。基本上只是个传统的骑士故事。

《创世纪v：命运斗士》将魔法层次增加到八层。其中第二层中的"搜寻术"、"招唤野兽"；第三层中的"火墙"、"毒墙"、"睡墙"；第五层中的"魔法锁"、"魔法钥匙"、"聚虫术"；第六层中的"符咒术"、"时间倒流""混乱术"；第七层中的"毒风"、"窥视术"、"克隆术"、"隐身术"、第八层中的"时间停止术"、"招唤术"等都是全新的法术。

其中首创的"招唤术"是至今最受玩家和游戏设计师们欢迎的法术之一；而"克隆术"则有点科学幻想的味道。

6、连环电击

1990年Origin公司推出《创世纪VI：虚伪先知》，游戏讲述了圣者在上一集游戏中为营救不列颠王而打开了大不列颠阿卡拉贝斯与翼魔族世界的空间通道，于是这块原本十分美丽的大陆上便到处游走着成群结队的翼魔族恶魔。更糟糕的是，这些翼魔族认为是圣者给它们的世界带来灾难，因而发誓要杀掉圣者。而玩家的任务就是在这种险恶的条件下消除误会，最终使两个世界都恢复和平。

《创世纪VI： 虚伪先知》最值得一提的就是游戏的内容更加贴近现实。玩家的冒险队伍必须有充足的粮食才能保证旅行的顺利进行。这些角色会饥饿、会困倦，游戏中的角色也有自己的作息时刻，只有在合适的时间和地点与人交谈才能获得回应……这些方面都是角色扮演游戏在虚拟现实方面的重大突破。

《创世纪VI： 虚伪先知》中的新魔法主要有：第一层中的"制造食物"、"驱除魔法"、"水淹术"；第二层中的"透视术"、"魔法箭"、"下毒"、"再现"、"反陷阱"、"失踪"、第四层中的"鼓舞术"、"至残术"；第五层中的"爆炸术""雷电术"、"麻痹术"、"现形术"；第六层中的"迷幻术"、"冰风暴"、"蛛网术"；第七层中的"连环电击"、"恐吓术"等。其中"连环电击"开创了令人眼花缭乱的壮观魔法场面的先河。另外，"制造食物"是完成了人类不挣钱也有饭吃的梦想。

7、炼金术

1992年ORIGIN公司推出《创世纪VII：黑月之门》。以往大谈圣者的正义的"传教士"风格的剧情框子、开始描述人性的黑暗一面，为创世纪系列带来重大的风格转变，使它成为当年最有争议的作品。

《创世纪VII：黑月之门》是在90年代初经过两年的酝酿才推出的作品。游戏讲述了现实生活中的玩家从外地被月门传送回大不列颠，这时已是他离开这片古老的土地200年之后了。这时，回首往事，早已物换星移，"面目全非"。这时的大不列颠被一种令人不安的气氛所笼罩，魔法已不再被人们认为是神圣的东西，圣者的美德也正在从人们的心目中消失。一个遍布王国的庞大组织似乎正在秘密地扩展它的势力……借由调查一桩凶杀案件，玩家从大陆各处找回昔日的战友，探知了整个事件的内幕。

《创世纪VII：黑月之门》具有相当的复杂情节，到处潜伏着秘密，悬念处处，可玩性颇高，由于在大不列颠的世界中出现了守护者这一幕后的不可捉摸的强大神秘力量，玩家在对抗这个强大的力量时会有感到相当巨大的压力。要想同以往的游戏中那样成为超级英雄已经很难了。那么作为一个无法战胜世界的普通人，在社会的夹缝中生存也成了这一个游戏时代的特点，而在困境中生存并向英雄的道路前进，使喜欢挑战的玩家更加喜爱这部作品。

《创世纪VII：黑月之门》推出的新魔法主要有：第一层中的"寒光"；第二层中的"定位术"；第三层中的"蜂群术"；第四层中的"标记术"；第六层中的"魔法风暴"、"毒场"；第七层中的"炼金术"、"合力术"；第八层中的"全部死亡"。

特别是首创的"炼金术"，把钱的来源问题都解决了，世界上还有什么魔法比这个魔法更伟大呢？

8、反叛术

1993年ORIGIN SYSTEm公司推出了《创世纪VII第二部：巨蛇之岛》游戏大部分使用《创世纪VII：黑月之门》的原有引擎和界面，但更多的的异国情调和比前作更变本加厉的血腥黑暗的剧情，使它仍然引起很大的震撼。

《创世纪VII第二部：巨蛇之岛》中的魔法新作有：第二层中的"假币术"、"保护术"；第三层中的"转移术"；第四层中的"阻止术"、"转录术"；第六层中的"反叛术""制弹术"、"创造术"；第八层中的"造冰术"、"意念波"、"蛇缠术"；第九层中的"死亡漩涡"、"止雨术"。

其中"反叛术"是首次设计出的转化敌人的法术，这是"转化术"的原型。

9、灵符

1995年Origin System公司推出《创世纪VIII：异域》，游戏讲述的是圣者由于触犯了守护者，结果被投到一个完全游离于以往的世界之外的地方。在这里，掌握这超自然力量的是一种神秘的法术组织，这些人数量很少且行踪诡秘，但是只有成为他们中的一员，圣者才有可能回到自己的故土。于是在这个全然陌生的地方，圣者为了返回故土，不得不开始了自己的异教徒历险。

这一集游戏取消了以往《创世纪》玩家已经得心应手的多人组队游戏方式，转

而回复到"古老"的单人角色扮演方式。另外在游戏的生活化方面也做了适当的化简，游戏主角不必过多地关注日常的生活行为。这些变化使一部分《创世纪》系列的老玩家有所不满。

后来《创世纪IX》推出时，又有了更多不尽人意的地方。也许单机版的《创世纪》已经走到了尽头……《创世纪VIII：异域》中出现的新魔法有："死亡面具"、"地震术"、"裂地术"、"不死术"、"化石术"、"毁灭术"、"流星雨"、"灵符"。

特别值得注意的是"灵符"，每张灵符只能使用一次，它实际上是一种用来投掷的魔法武器，而灵符中的魔法可以包含任何一种魔法，这是魔法与武器结合的一种模式。

10、魔法总汇

虽然以文字为主的MUD游戏极受玩家欢迎，但玩家毕竟还是梦想有看见"五光十色"的MUD游戏出现，因此，自然就有游戏公司想要涉足这一领域。在1997年9月，玩家期待已久的世界第一部图形化网络MUD游戏《网络创世纪》(单称UO)终于诞生了。

UO中的魔法师占有很重要的地位，它也可以称得上是以往《创世纪》系列的魔法总汇，因此，网络创世纪中魔法师可以说是非常强大的。

UO中的魔法共有八环，每环又有八种魔法，共有六十四种魔法。环数越高，魔法的攻击力也越高，但消耗的法力也越多。在UO中使用魔法可以从魔法书上读出，也可以用魔法卷轴。区别是用魔法卷轴不会消耗药材，而从书上读出的魔法要消耗药材。而使用魔法卷轴耗费的法力只是一般情况下的一半！八环魔法主要包括**（见下表）**：

第一环 Clumsy——笨拙术 CreateFood——粮食术 Feeblemind——低能术 Heal——治疗术 Magic Arrow——魔法剑 Night Sight——夜明术 Reactive Armor——魔装甲 Weaken——弱体术	**第五环** Blade Spirits——剑灵 Dispel Field——解除力场 Incognito——易容术 Magic Reflection——魔法镜 MInd Blast——精神攻击 Paralyze——麻痹术 Poison Creature——毒气力场 Summon Creature——召唤动物
第二环 Agility——敏捷术 Cunning——聪敏术 Cure——解毒术 Harm——伤害术 Magic Trap——魔法陷阱 Remove Trap——解除陷阱 Protection——防护术 Stength——强壮术	**第六环** Dispel——驱邪术 Energy Bolt——能量箭 Explosion——爆炸术 Invisibility——隐形术 Mark——密石定点 Mass Curse——强力诅咒 Paralyze Field——麻痹力场 Reveal——显形术
第三环 Bless——祝福 Fireball——火球术 Magic Lock——魔法锁 Poison——施毒 Telekinesis——念力 Teleport——瞬间移动 Unlock——解锁术 Wall of Stone——魔法石墙	**第七环** Chain Lightning——狂雷 Energy Field——能量力场 Flamestrike——火焰攻击 Gate Travel——月门传送 Mana Vampire——吸取法力 Mass Dispel——强力驱邪 Meteor Swarm——爆炎魔法 Polymorph——变身
第四环 Archure——强力解毒 Archprotection——强力防护 Curse——诅咒 Fire Field——火焰力场 Greater Heal——强力治疗 Lightning——雷击术 Mana Drain——魔力流失术 Pecall——远距离瞬间移动	**第八环** Earthquake——地震 Energy Vortex——死亡漩涡 Resurrection——复活术 Summon Air Elemental——召唤风魔 Summon Demon——召唤恶魔 Summon Earth Elemental——召唤地魔 Summon Fire Elemental——召唤火魔 Summon Water Elemental——召唤水魔

《电脑商情报·游戏天地》10周年致辞

《电脑商情报·游戏天地》与中国游戏产业一起走过了10年的风雨岁月，也见证了中国游戏产业的发展成就，可喜可贺。借此机会向编辑部的全体同仁表示由衷的敬意。

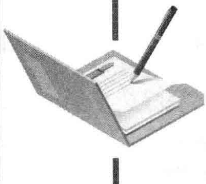
10年来，《电脑商情报·游戏天地》在公正、客观办刊的原则下，坚持正确的舆论导向，坚持以促进中国游戏产业健康发展为己任，尤其在倡导游戏产业自主研发，协助青少年树立健康的人生观、价值观等方面做了大量有益的工作。

游戏产业是一项新兴的产业，不仅需要政府部门、企业和社会各界的大力支持，同时也需要得到各种媒体的关注与宣传。在此，希望《电脑商情报·游戏天地》发挥正确的舆论引导作用，各项工作能更上一层楼，为我国民族游戏产业的发展做出更大的贡献。

新闻出版总署音像电子和网络出版管理司
副司长　寇晓伟

卷首语

奋进并快乐着！



游戏与孩提同在！

《游戏天地》已经十岁，按照中国人的传统，十岁的小孩应该渐渐懂事，应该慢慢远离调皮和游戏，但是十岁的《游戏天地》却是朝气蓬勃正在兴旺时期 ------

游戏是使人愉悦的活动，小孩喜欢游戏是因为他们没有生存压力，可以玩得忘形；是因为他们还没有学习压力，父母可以顺孩子的心。成年之后的人远离游戏，不是因为他们再也没有童心，是因为他们远离了与童心匹配的环境，工作、生存压力，家庭、疾病和平平常常的事务纠缠了他们的童心。

游戏制造快乐！

有一个办法使他们重新获得童心，有一个办法可以让他们在一生的时间分配中不断地提升快乐指数比例，那就是游戏，那就是孩儿们、青年人、中年人和老年人都可以共同参与的电脑游戏。

二十年前当任天堂的《魂斗乐》、《坦克大战》等TV游戏传进中国的时候我曾经是个要打过翻版的爱好者，当十年前PC游戏流行之初我们创办了《游戏天地》。从那时起，《游戏天地》召集、主办了一次又一次会议邀请游戏开发商研究产业动态、赢利模式、推广手段。

记得1997年9月《游戏天地》组织了《中国首届游戏业界发展研讨会》，在成都浣花宾馆会议室大家共同商量突围良策，智冠公司张志红宏讲话之后竟然一声叹息！PC游戏产业正值低潮，面对严峻的市场形势，会议气氛颇有几分凝重 ------

网络游戏是今天的魂斗乐！

实际上当时游戏业的低迷是因为互动性不够，游戏不能始终是自己和机器PK，小时侯最喜欢的游戏是“官兵到”，因为这个游戏人多热闹。互联网游戏解决了互动这个问题。有参与了，有团队了，游戏制造业在网络革命的大潮中久旱逢雨、一派生机！《游戏天地》组织了一场又一场网络游戏大赛，盛大诞生了，九城诞生了 ------

感谢快乐制造者！

游戏产品是快乐创造者。谢谢所有的游戏公司为人类制造出的欢乐！谢谢中国游戏公司为国人模拟出来的武侠游梦，报仇雪恨、酣畅淋漓！谢谢《电脑商情报》和《游戏天地》所有的读者，有您们的鞭策和鼓舞《游戏天地》一路奋进一路凯歌！

《电脑商情报》社长、总编 牛滔

卷首语

《电脑商情报·游戏天地》10周年致辞

十年致敬

十年了，游戏天地一直在为你们做一件事——

每周为你们挑选，推荐最好的游戏，不遗漏任何一个能够给你们带来快乐的珍宝。

为保证你们痛快的的攻城略地，他毫无怨尤的为你们探路，寻宝，并且成为任劳任怨的教练和鞠躬尽瘁的军师；同时他小心翼翼的告诉你们，怎样才能绕过狙击者险恶的陷阱。

为了你们在游戏中小小的感悟或者深深的冥想，他化为天野的行云，在他的襟袖之间，如期挥洒出飘飘洋洋的“江湖夜雨”。

他和你们一起加入游戏，感受游戏，为成功狂喜，为惜败扼腕。有时，他也会悲伤的沉思，嘲讽的微笑，或者发出巨人一样愤怒的咆哮。那是因为游戏或者被游戏牵动的生活。不过，多数的时候，他都会很快乐。因为游戏本身就是快乐的啊。

不，他不是布道的牧师，不是赏罚严峻的法官大人，也不是什么遁世的高人，他只是你们之中的一员，就像大海中的一滴水，和你们亲密无间。

他希望是你们的眼睛、你们的耳朵、你们的手指、你们的嘴巴，还有如果他十分真诚，足够努力，他奢望成为你们胸中那颗不安的跳动的心。

他还是一个刻苦的炼金术师，他从游戏中采矿，从你们的生活中淘金，用思想的铁锤锻打，用感情的熔炉冶炼，再幻化成美丽的金鸟，在每个星期一清晨来到你们的窗前快乐的鸣叫。

十年来，他一直在为你们做一件事，那就是成为你们快乐的使者，思想的羽翼，贴心的伙伴，义气的朋友。——他就是《游戏天地》。

十年了，当年那一株幼苗已枝繁叶茂，金色的果实上飘飞着绚丽的“粉丝”(我们的小编有任何媒体都没有的庞大的粉丝群体)，枝叶的发辫垂下深深的弧形：那是他在向你们致敬，十年以来所有厚爱于《游戏天地》的读者——你们，才是我们的大地！

《电脑商情报》副总编

快乐梦想

您正在阅读的是中国发行量第一的游戏周刊。您正在同其他35万中国玩家，逾100万的传阅者共同分享《电脑商情报·游戏天地》十周岁生日。

作为陪伴她5年半，带领《游戏天地》团队逾3年的人，此时此刻，我感慨万千。

我相信，执着梦想就有未来。

把游戏作为职业，大概是很多人的梦想。

在快乐游戏的读书时期，我也这么想。

当真正从业以后，我推翻了这个想法。因为游戏一旦成为职业，更多时候就只意味着工作和责任。背负职业要求的压力，游戏于人的乐趣会大大降低。——如果最大的爱好被大打折扣，这无疑让人不快乐。真的，我已经很久没有过单纯、放松和完整地体验过一款游戏的快乐。

但另一方面，客观地说，这大概是所有行业里，最接近快乐，最能保持童心的行业吧。我常能在办公室看到评测中的新游戏，看到不断发展突破的新技术和产品，它们让我兴奋。工作中可以如此接近自己的爱好和乐趣，太难得。

我愿意幻想这样的一个环境：

一个地板墙面都由粗糙的原木装饰的屋子，通风良好，阳光一定要从一面落地的大玻璃窗斜斜地照进来。地上随意丢着柔软的坐垫，屋子一角放置大量的零食和饮料。在屋子的四面，分别放置着四个大屏幕的显示器或等离子电视，下方摆着PC，SONY、微软以及任天堂的主机。我想玩什么就玩什么，甚至坐在原地，身体一转就可以玩另一个主机的游戏，累了还可以原地躺下休息……

这是多么快乐的梦想。

做游戏相关的工作能让我对这种幻想持有单纯的执念，不至于因为工作和生活的现实陷于世故。单纯心态制造单纯的幸福，这是从业游戏于我最珍贵的东西。

《游戏天地》从出生到现在，已经历十年，在这十年的时间里，大约有50来个成员在《游戏天地》的旗帜下努力和奋斗过，他们保持着游戏者所特有的丰富想象力和乐天态度。在10年的协作里，《游戏天地》始终保持着单纯和友善的团队文化，成员们来自玩家，又持有近似的梦想和信念——为中国游戏和玩家而努力。

所以，10年过去，您眼前这份中国第一的游戏报纸，铭刻着中国玩家的快乐梦想。

《电脑商情报·游戏天地》总经理、主编

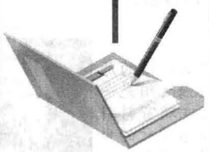
卷首语

《电脑商情报·游戏天地》10周年致辞

今天，我们回望十年之前

今天，我们回望十年，感受中国游戏媒体新生的力量与喜悦。十年之前，是中国游戏产业迈出稚嫩脚步的起点，是第一代中国玩家的思想启蒙时代。我们重新寻找那一刻的记忆，再次遥望当年汗水与泪水铺铸的旅程。我们与所有中国玩家、业界游戏厂商和支持民族游戏产业的人们一起，重温当年起点的荣光。

十年前，《电脑商情报·游戏天地》初生在这个世界。此时，国内游戏媒体行业的成员寥若晨星，无论是游戏产业、游戏媒体还是游戏玩家，都刚刚开始他们寻求的步伐。在这其中，《电脑商情报·游戏天地》的历代创业者们以一腔热忱，将青春倾注到这个新生的行业中去。十年磨砺，披荆斩棘，我们历经风雨、坎坷和常人无法想象的挫折，以辛勤的耕耘写就了她的骄人成绩。在今天，她已经成长为中国游戏业界首屈一指的媒体大报，亲而不媚，和而不同，引导着35万核心读者，传阅量影响近百万玩家，以每周至少18万字的海量信息，吸引着海内外越来越多的关注目光。这是中国游戏媒体的荣耀，但这荣耀来得如此不易。



今天，我们回望十年，感受这十年以来的艰辛。我们曾错失了多少良机，我们误走了多少弯路？在转型期的激烈浪潮中，报纸曾几次面临严峻的考验，甚至站到了悬崖边缘。在人才资源、在内容定位、在栏目设置、在读者与产业间的协调徘徊，在种种发展过程中存在的问题上，我们咬紧牙关，克服困难。顶住巨大的压力，以百折不挠的拼搏精神和从容镇定的乐观态度，面对来自各方的压力。困难是压力，也是动力，它考验了我们，磨砺了我们的意志。当十年风雨过后，在无数同类媒体江河日下的今天，《电脑商情报·游戏天地》屹立不倒，始终散发着崭新的生命力。

今天，我们回望十年，我们需要感谢那些在十年旅途中给予我们帮助的人们。因为有了你们，报纸才有生存下去的一个又一个希望：

要感谢我们的玩家和读者。你们真挚善良，你们是报纸存在的希望。你们热爱游戏，从中寻找快乐和智慧。你们对报纸爱之深责之切，来信来电，出谋划策，积极参与到报纸的每一步成长建设之中。每有困境，看到你们滚烫的字句和真挚的笑脸，我们就有了无穷的动力，能够面对一切困难。

要感谢我们的协作厂商。你们是中国民族游戏产业的脊梁。在严峻的市场竞争下，你们从无到有，从小到大，紧紧抓住市场发展的细节风浪，力主发展民族游戏产品，不断改善着自身的产品，为中国玩家提供着更多更好的游戏产品。因为有你们的信任和支持，《电脑商情报·游戏天地》才得以生存发展。在艰辛的十年行进道路上，我们携手并行，推动着整个产业的发展。

要感谢我们的政府。你们以高瞻远瞩的态度，指引着产业和媒体的正确发展方向。你们从未放弃过这个众说纷纭，被不了解实情的大众诟病累累的产业。你们对它批评过，整治过，也同样赞扬过，指引过。在产业最艰难的行进时期，是你们给了它政策上最大的支持；在今天，也同样是你们，让它锦上添花。你们从长远的角度，协调着产业、玩家群体和媒体引导三者之间的关系，力求尽善尽美。

要感谢我们的媒体同行。你是我们相互学习的对象，和相互扶助的同行者。在这共同发展前进的十年中，我们相互鞭策，共同进步，在内容上协调互补，良性竞争。我们有着共同的美好心愿：一切为了中国玩家，为了中国游戏产业的发展。我们走到今天，离不开你们的帮助。

今天，我们回望十年，我们要反思这十年的汗水和脚步，透过十年的过去，指点未来十年的江山。十年，在时光的长河中只是简短的沧海一粟。与掌控更多话语权的主流媒体相比，作为一个新生的行业产业，我们背负着玩家和产业的期望，我们还有太多的不成熟，还有着太多需要思考的问题。我们长久以来，对“游戏文化”的探寻是否有价值？中国游戏产业路在何方？网游的强势与单机的薄弱，是否将成为国内游戏产业永远的痛？中国玩家“素质说”的争论究竟该如何定论？政府对产业和玩家的监管政策越发扑朔迷离，究竟怎样才能守得云开见月明？成为体育比赛项目后的电子竞技，能否逐渐被社会大众所接受？完成了初期资本积累的游戏厂商，是否会进入新的托拉斯时代？而我们的游戏媒体，又究竟需要多久，才能摆脱主流媒体和社会大众眼中尴尬的地位？

今天，我们回望十年，这些纷繁的疑问都是我们需要思考的话题。在这个产业构成的大链条中，游戏媒体的存在，就是不断地提出问题、研究问题、解决问题。将之传达给产业和社会的方方面面，为产业发展提供一个良好的引导途径。我们对已有的成绩保持清醒，对困难也同样需要乐观对待。应该看到，历经十年风雨，中国游戏产业正在走向成熟，我们的玩家正在成长得更为成熟和理性，我们的存在正在逐渐被社会认识，进而认可。民族游戏企业在产品研发上不再受制于人，欧美、韩日游戏巨头正在将目光透注到中国。这是一个更大的发展契机，也是我们面临的全新挑战。现在，我们在路上，眼望前途。无论是玩家、产业、政府还是媒体自身，我们都需要更谦虚、更谨慎的态度，实事求是，在创造娱乐的同时保持清醒的头脑来面对市场。游戏产业综合素质与经济实力的胜利，才是真正的完胜。

今天，我们回望十年，我们与您携手，见证泪水、笑容、见证年少轻狂，见证中国游戏产业和中国游戏玩家的成长，见证一个游戏媒体时代的结束，和新时代的开始。在这个全新的十年开始之际，我们再度回首，凝望当年创业的旅程，从中汲取经验教训，汲取激励前进的信心和精神。现在，我们坚定、从容，继续以百折不挠的创业精神，赢来全新的时代，用双手进献自己的微薄之力，共铸中国游戏玩家和产业的盛世庆典。

我们生生不已，我们始终如一。

《电脑商情报·游戏天地》编辑部

现在就开始回忆
——中国游戏年代记 1995-2005

前言：这是一个流行怀旧的时代，今天的流行终将成为明天的记忆，于是，我们试图将时钟的指针拨回到十年前，记忆的片断开始喷薄而出，那些关于产业的，关于玩家的，关于个人奋斗的，乃至整整一代游戏人的——欢笑、泪水、愤怒、绝望或者成功后的茫然，都在一瞬间鲜明的活了过来。

娱乐需要理由吗？
游戏需要理由吗？
怀旧需要理由吗？
…………
ok，那么现在就开始回忆，三、二、一……

1994：地火微澜的游戏世界

1994年，甲A联赛开幕于成都，位于该城的电脑商情报，《游戏天地》按照老读者的说法则是静静地躺在家用春秋最后的1/2版，仍然叫做张先生俱乐部，看不出一点往后火起来的迹象。

那一年起来的游戏媒体是这么两位内地的第一，《GAME集中营》和《家用电脑与游戏机》，薄薄一册，中国玩家人手一本。那年的游戏人都在干什么？张淳还在广州的智冠，吴刚还在写着自己的程序，杨南征拉着陈宇出《神鹰突击队》，现在被称作中国内地出版的第一个光盘游戏，而那一年叶氏兄弟曾谣传制作的《红花会密令》最终杳无音信。

94的中国玩家更多还是在街机厅和红白机中沉迷，电脑，386，对玩家来说，那可真是个奢侈的玩意儿。

1995：诞生之年

1995年3月，以三国历史纵横谈为玩家所知的游戏撰稿人边晓春同志靠着风险投资创立前导，成为中国最大的的游戏公司，新公司成立伊始，边晓春往游戏杂志上投了个《三国志IV》攻略之后豪气顿生："三国，就三国了，咱就做三国题材。"随后，《官渡》开始立项。

95年5月，目标软件成立；同月，金山西山居创作室成立，2个月前，始终热爱游戏的热血青年求伯君领导一帮游戏迷开始了《中关村启示录》的研发历程。

那一年的七月，《大众软件》创刊了，同样在七月，一个叫《仙剑奇侠传》的游戏出现了，并迅速风靡，最终有了国民游戏的美誉。中国玩家向来神通广大，2003年《仙剑奇侠传3》首发式有个玩家拿来一套有些岁数《仙剑奇侠传》的豪华版让姚壮宪签名，时任寰宇之星总经理傅世华大叫："哇，你怎么搞的，现在这个台湾岛上都没了。"两眼瞪得贼大。

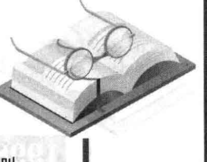
CBI在那一年也终于扩大了游戏版，两个版，也算是露一大脸。塞得满满的都是游戏的介绍和秘技，当然有时也会有所谓的攻略，在当时他几乎是玩家们的圣经，有多少玩家捧着那几百字的东西打完了《沙丘魔堡》和《波斯王子》。

是的，相对于弱小的国产游戏，在那一年给人留下更深刻印象的无疑是代理游戏的大放异彩。

大放异彩的表现除了产品，更多的是正版在市场上胡乱标价，一个《魔兽争霸I》要卖到330块，几张磁盘的游戏居然也有260块，那一年真正张扬的是智冠软件，每套49元的价格在一片几百大潮中无疑要合理的多，而根据金庸小说改编的游戏也让人痴迷，《笑傲江湖》、《射雕英雄传》一套一套的产品让玩家争相购买，但玩家买了之后才发现产品水平却并非如他们所想的那样好。

当年十月，已经改名叫《电子游戏软件》的《game集中营》刊登了批判中国游戏市场现状的强文《乌鸦.乌鸦.叫》，之后的论战犹如地震般震撼了所有玩家的心灵，大家反思着怎样才能改变这种状况，许多人从此走上了游戏研发的道路，然而谁也没有想到，这条路是如此的漫长和曲折，并且会在新世纪以完全不可思议的方式开花结果，渡向了光明的彼岸。

1995年的中国游戏，就好比是一个还在混沌中的婴儿，或者说是一颗还未发芽的种子，他在地下默默的注视着一切，然后静静的等待着属于自己的那么一天。



95潮流——大话西游，无厘头
最火爆游戏——仙剑奇侠传
最激动人心业内事件——中国公用计算机互联网诞生　目标、金山西山居、前导诞生　乌鸦乌鸦叫
CBI当年大事——游戏天地诞生

数字1995：
中国上网人数　80000

1996：大跃进 春风摇曳中的无果之花

"混沌初开，天圆地方，终有识之士拍岸猛起，金山率先凭西山居发难，前导在官渡点燃烽火，尚洋骑着血狮乱转，吉耐思甲A风云，中国球王......"1996年是中国游戏的第一个黄金年代，96年1月，西山居《中关村启示录》发售，3个月后，速成的《中国民航》又呱呱坠地，然而，最让人能够记住求总的是96年秋他开发《剑侠情缘》的豪言壮语："看看做游戏能赔多少钱"。金山游戏制作求伯君、裘新双剑合璧，后几年中，原创游戏中谁也不能忽视他们的威力。与求伯君拍桌子要"看看做游戏能赔多少钱"而拍出一个《中关村启示录》相比，裘新最大的成功之处在于从自己的《独孤九剑》到金山《剑侠情缘》的转变。96年对金山是重要的，最困难的时候，求伯君卖掉了自己的别墅换取开发资金，几年后，裘新说："剑侠情缘没有赔钱。"

那一年趁着原创游戏大热，国内的游戏制作小组也涌现出来，许多国外游戏制作的个人纷纷海归，如美国归来的徐创，在杨南征帮助下成立逆火之后首个产品《天惑》让人充满了渴望。徐创归国后数日便是著名的光荣"四君子"事件。事发后不久有媒体便以《眼明心亮》为题进行报道。全中国炸了窝。游戏玩家爱国抗日的风潮从此一发不可收拾。

那时的CBI的游戏版已经从两个版慢慢的扩大。编辑黄磊也就是阿猪终于走到了前台。《阿猪周记》让玩家知道原来文章还可以这样写，亲和、随意、纯真，正如阿猪的名言：游戏、足球和酒，就是我们生活的全部。

那一年中国游戏的冬天是火热的，《血狮》的无尽期待，《命令与征服》在国内的代理，都让人们仿佛看到中国游戏的春天不远了，《命令与征服》成为中国销量最好的代理游戏让边晓春神采奕奕、意气风发。但两年之后，他欲哭无泪。

有江湖传言，在当年前导拿下《命令与征服》时，新天地已经拿下了《红色警戒》，但前导害怕《红色警戒》同期上市而冲击《命令与征服》，于是便将其告到有关部门，《红色警戒》终于停摆。

那一年的年底是一个幸福的日子，所有支持中国游戏的玩家在那一年都期待着《血狮》、《剑侠情缘》、《赤壁》等游戏产品，每天公司的客服都要收到十几个询问电话，更有甚者直接将信寄到制作组进行鼓励，那一刻曾有游戏制作者言："活这么大，我头回感觉自己也活的像个人样了。"

96潮流——1万元买奔腾　上网
最火爆游戏——仙剑奇侠传　命令与征服
最激动人心业界事件——网吧增长　封杀红警事件　光荣四君子事件
CBI当年大事——报纸分刊　阿猪时代

数字1996：中国上网人数　100000

现在就开始回忆——中国游戏年代记 1995——2005

现在就开始回忆 ——中国游戏年代记 1995-2005

现在就开始回忆——中国游戏年代记 1995——2005

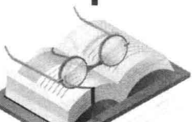
1997：乱战一时无双

根据回忆，1997 年 CBI 的生活是这样开始的，年中《游戏天地》编辑部由成都搬到了北京，编辑有阿猪、光头、肥肥、蚂蚁等，那时报纸封面为铜版纸，内容全黑白，售价一块五。

那年打年初开始中国游戏圈最受关注的国产游戏是《血狮》，《命令与征服》余热未消，《红色警戒》进不来国内，吴刚立项之初带着游戏策划案跑遍了有关部门，领导们研究了半个来月后给了答复："很有爱国热情，可以制作，但游戏中中国不能战败。"

事实上等待的过程是一段很激动人心的历史，很多年后，早已投奔了吴刚的原瞬间策划李波说过："《血狮》是个离成功只差一步的游戏。"根据历史的纪录，那一年的四月，《血狮》上市之后一星期是《剑侠情缘》的上市。平心而论，《剑侠情缘》在当年绝对是国产游戏中的大制作，虽然画面现在看来惨不忍睹。而《血狮》么，程序的 BUG 已经为他盖棺定论，希望越大，失望也越大，从这点看，《血狮》作为中国原创游戏由高潮向低潮转变的转折点标志，反应了国产游戏研发的水平，倒也相称。

1997 年的《血狮》砸了尚洋的牌子，但是随后前导出了个《赤壁》，也算稍稍挽回些颜面，"中国人的《C&C》，中国人的《魔兽争霸》"，那年国产游戏的宣传就这么牛。



五月份的痛定思痛后，国产游戏开始又一轮的爆发，创意鹰翔出了个《生死之间》给人印象相当不错，林广利亲自上各家游戏杂志宣传，游戏展示惊呆了众编辑。随后在一个雨夜，逆火制作组的帮众前去踢馆，林广利不在，手下问："啥事？"逆火的人答："来挑《红警》"。几局过后各怀心事的双方互有输赢。但鹰翔的人那时怕泄密。"打游戏可以，看产品不行。"

边晓春从来没感觉自己活的那么踏实，快年末时他坐到了央视小崔《实话实说》的现场嘉宾席上，振臂疾呼为电脑游戏正名，现场观众被带动的大都承认"电脑游戏玩的适度没什么不好。"但边晓春没想到，7 年之后，一个陶宏开的香蕉让游戏的地位一夜间又回到了从前。

那年年底出了一个"国产游戏大礼包"，《赤壁》、《天惑》、《生死之间》三个完整包装合起来卖 138 还送一张国产游戏打折卡，当时在春节卖疯了！腾图也出了个大礼包，248 三个游戏，玩家嫌贵，《横扫千军》是那年即时战略新的霸主，售价 198，但是玩家都不买正版，是以看着国产游戏大礼包纷纷被买走，另两者摆到货价上无人问津，场景交相辉映，颇为有趣。

97 潮流——香港回归
最火爆游戏——红色警戒　格斗之王
最激动人心业界事件——血狮事件　暴雪推出暗黑破坏神一　CBI 中国首届游戏业界发展研讨会成都召开
CBI 当年大事——编辑部迁址　进京

数字 1997：中国上网人数　620000

1998：寒冬降临困境下的最后反击

97 年的 E3 出现了国产游戏，目标的张淳亲自带去了《铁甲风暴》，这个看起来酷似《绝地风暴》的游戏所展示的水平让美国人吃惊万分，然而这并不能为 98 年国产游戏集体溃败的大局挽回多少分。

1998 年初，金盘的作品《长征》胎死腹中，退出游戏圈，接着是腾图，由于投入太大，资金周转出了问题，前导也准备不玩了，前导的退出是 1998 年 6 月 25 日的事，边晓春那时痛苦万分，但在离这个日子三个月前他还豪情万丈，面对记者的采访他说："我不但要把四大名著全做成游戏，而且要把《过把瘾》也做成游戏。

不过，3 月 12 日《抗日：地雷战》，4 月 17 日《铁甲风暴》终于首发上市，这是中国游戏这一年的骄傲，《星际争霸》比美国晚了一段时间上市，结果销量勉强和《铁甲风暴》持平，暴雪的人说中国人正版意识不强。奥美的人撇了撇嘴没说话。

那个时候 CBI 在北京编辑部里流行连线打《QUAKE》，大家技术都颇佳，而且习惯把音箱开到最大，不管白天黑夜电锯、火箭炮声隆隆不绝于耳，是以阿猪经常担心："再这样下去，会不会把联防或者警察同志给招来。"

在一片萧索声中，求伯君和张淳都刻意保持着低调，他们在那一年一个忙着做《决战朝鲜》，一个忙着做《新世纪帝国》，他们是那一批游戏公司中最后的三个幸存者中的两个，还一个是创意鹰翔。

这时的游戏天地在做什么，搜索了一下，实在看不出有什么忧国忧民的痛苦。阿猪走了，新来的女编辑蚂蚁总喜欢在报纸上的绝密档案写点关于吃的东西，写把八宝粥煮成八宝锅巴甚至黑炭的故事，老编看后大怒，出言教育到，这是《游戏天地》不是《零食天地》，蚂蚁不好反驳，点头称是，其实心里委曲的要命。

八宝粥还得继续吃，而中国的游戏界则渐渐失去了往日的生动，前导带走了做游戏的投入感，金盘带走了对游戏的理想化。创意鹰翔还在坚持做游戏，但怎么看怎么挑不起大梁，虽然《生死之间 2 末日传说》在国内很叫好，但是不叫座。

1998 年的冬天，显得格外的冷。

这时，金智塔更像是一个过客，他们在一个错误的时间以一种错误的方式推出了一个错误的游戏，纪峥身处"江湖"中央，面对接踵而来的批评，点点头嗯了一声，往金智塔主页上登了一条新闻："庆祝《江湖》销量突破四千套。"

98 潮流——大洪水　还珠格格
最火爆游戏——红色警戒 II　FIFA98　极品飞车
最激动人心业界事件——信息产业部成立　前导倒下　暴雪推出星际争霸
CBI 当年大事——阿猪离职　游戏天地独立发行

数字 1998：中国上网人数　2100000

现在就开始回忆——中国游戏年代记 1995-2005

1999：单机 世纪末最后的华光（一）

上一年的不景气，中国游戏界的众人以为这一切的原因是因为盗版太猖獗，自己没有任何的问题，他们很愤愤的说出：“盗版让我们没有好日子过，玩家素质太低。”谁都没想到99年会是大变革的开始。

前导死了，旗下的瞬间工作室投靠了尚洋， 尚洋在那一年救了瞬间，瞬间也在那一年救了尚洋，《烈火文明》为尚洋带来了300W的收入，用《血狮》盘可以换《烈火文明》，多少也含着对玩家的愧疚之情，也算是一段佳话。然而不合国情的高配置仍然让其最终不免消亡，中国游戏，还要为成熟付多少学费呢？

那一年的游戏开始便宜了，大概是始于《风云》的25元特卖和《心跳回忆》的38块钱。人们头一次意识到原来中国也有这样强大的购买力市场。

那年还没有死透的前导还有一件壮举，本来应该是1998年上市的《G档案》，拖延到了1999年上市，他宣布：“由于前导退出游戏界，希望有热血玩家能通过完全公布的《赤壁》源代码来进入游戏制作的殿堂，为中国游戏尽心尽力。”随后果真在正版一百中见到了这个产品□□但对于大多数玩家来说他的价值仅在于带单挑功能的完全版《赤壁》，后来有游戏制作者坦言：“里面真正有用的东西不超过三行。”

随后中国游戏陷入暂时的沉寂，但很快被打破，因为《决战朝鲜》出来了，趁着美国人炸我们大使馆激起的群众爱国劲，一通热卖。逆火在那年推出了《世纪战略》和《战国》，水平都不差，基本上也挣到了点钱，但是程序庞鑫心里有气，因为没钱，刚刚结婚的他每个月只拿200块钱做游戏。

舶来品市场依然红火着，星际、暗黑、魔兽、盟敢，三国系列，老游戏一代代推出越发成熟，新游戏开发出新的发展方向等待着玩家的探奇，一切是那么的美好，国产游戏继续蛰伏着，可大家谁也没有想到技术革命就在眼前，现在的一切都只是诸神的黄昏

这一年CBI封面已经不是铜版纸了，售价已经改成了两块，女编辑蚂蚁升任主编，带着新进的两三个编辑辛勤笔耕，每天晚上从GAMESPOT上摘抄英文游戏评论然后进行翻译。

年末，游戏天地回到了成都。

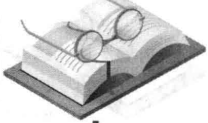
99潮流——澳门回归　互联网时代来临　南联盟中国大使馆被炸事件　建国五十周年庆典

最火爆游戏——笑傲江湖之精忠报国　半条命　轩辕剑3　星际争霸　盟军敢死队1

最激动人心业界事件——全民爱国热潮　决战朝鲜热卖

CBI当年大事——编辑部回到成都　玩友茶坊BBS开通　CBI第一届游戏大赛

数字1999：
中国上网人数　9000000



2000：单机 最后的华光（二）网游是新千年给我们的礼物

关于迎接新千年的故事中，论及国产，很多人都说只记得金山和目标，并且评价，《剑情情缘2》是商业化游戏的代表，《傲世三国》是质量的代表，其实他们做游戏时都是做的非常用心的，但是此后不久金山三剑客之一的李兰云就离职了，不过《剑侠情缘2》卖的不错，20万套的销量前无古人。而目标的《傲世三国》与世界著名的游戏发行公司EIDOS签约，则仿佛为中国国产游戏发展的几年画上了一个圆满的句号，咱中国游戏制作精品得到了世界同行的认可，脸总算是拾回来了。

那一年的暑假其实很不乐观，《光明日报》一篇《电脑游戏：瞄准孩子的电子海洛因》让游戏的形象跌到了历史的最低谷，一时从玩家到游戏编辑，人人抬不起头还百口莫辩。而就在《剑侠情缘2》上市那天，也还有另外一个游戏《笑傲江湖》在同一个地点当代商城门口上市，两个游戏都请了形象代言人，《剑侠情缘2》是谢雨欣，《笑傲江湖》是李炳辰。金山在那个年代奉的是节约第一的思想，只给了谢雨欣一万块。而创先则不然，据说谢雨欣事后曾与李炳辰私下交流，后悔不迭。

那年《剑侠情缘II》上市只是当年重大事件中的一件，真正的重头戏《暗黑破坏神II》是更多玩家的期待，事先因为暴雪害怕反倾销，所以将《暗黑II》的上市日期一拖再拖，奥美的人急的要命，所有的员工亲自下放到包装厂一线参与包装，忙了三天两夜之后一群员工走出包装车间忽然看到一只猫从眼前跑过，领头的员工道：“刚才那个人怎么跑的那么快？”众人一愣，继而大笑。

在那一年的第三季度，其实有一件事被人忽略了，那就是网络游戏的萌芽悄悄在中国出现了，《万王之王》、《网络三国》、《黑暗之光》三个游戏悄悄的登上了柜台，《黑暗之光》是平面的，中国玩家见惯了3D，不爽，弃之，《网络三国》收费点数偏高，不爽，但是三国还是金字招牌，唯一的是《万王之王》，十九元包月的价格看起来是那么的和善，所以玩家都去了，至今还有玩家记的当年在游戏中PK的快乐，玩家说：“系统警告我们不要PK一个高级别玩家，说他的能力比我们强多了，但我找了五六个人，一阵腥风血雨，我们都挂了。”那个时候《石器时代》还没上市。

游戏天地的世界此年也上演着铁大营盘流水兵的好戏，年中，蚂蚁去职，呜呜来到《游戏天地》任主编，天地的历史，又掀开了新的一页。

2000潮流——世纪庆典

最火爆游戏——暗黑2　轩辕剑天之痕

最激动人心业界事件——电子海洛因事件　第一款网络游戏《万王之王》

CBI当年大事——蚂蚁离职　呜呜上任　第二届CBI游戏大赛

数字2000：中国上网人数突破千万大关

现在就开始回忆——中国游戏年代记 1995–2005

2001：游戏天地 网游新天地

2001 年《游戏天地》的人都是些比较熟悉的名字了，呜呜、卡尔本、K2、三寿，年初霜霜还在做美编，三月底四月初卓叶和纯银一前一后正式来到了《游戏天地》。

如同那年 CBI 的老戏新唱一样，那年的中国游戏也是花样频出，网络游戏开始大举进入中国，《石器时代》在年初激起了民愤，六个服务器弄得一个也上不去，而后华义在公测结束后删档又让玩家大为光火，据说有玩家因为华义删档而跳楼自杀，玩家父母伙同报社控告华义，这是中国历史上有据可考第一起玩家与网络游戏运营商的诉讼纠纷。

《石器时代》做火之后网络游戏开始纷纷进入中国，而到下半年这种情况则更加的严重起来，“乱花渐欲迷人眼”，“韩”风凛冽。这里当然要说到网游教父陈天桥，2001 年的陈 Sir 在游戏界还只是一个普通的小老板，拉来中华网的 30 万美圆投资来自跑到大学招人运营一款其他公司都不接招的韩国网游《传奇》，应者寥寥。9 月传奇开始测试，11 月底收费，在线人数两万，这是一个不错的成绩，但那时远远谈不上能引起什么关注，谁也不知道这就是成就如今盛大帝国的起点，连陈天桥自己也说，2001 年之前盛大几乎每天都有可能死去……

那年单机还在依照惯性运行，申奥成功夜，金山《剑侠情缘外传月影传说》的上市发布会上，无论是现场的玩家，还是制作者裘新，或者是求伯君都兴奋的跳着喊着，那是全民族的胜利。

那年足球第一次冲进了世界杯，而为了与时俱近，世纪雷神完全代理并汉化《冠军足球经理》，就是 EIDOS 那个《冠军足球经理》。而且还请来了张路和黄健翔做为形象代言人进行首发式。首发那天万人空巷。不过，这只是单机的绝唱，由于网游，自《冠军足球经理》之后，除《仙剑奇侠传 2》外中国的单机游戏市场再没出现那么万人空巷的场面。

那一年电子竞技开始真正的深入到玩家中来了，CS、FIFA、星际争霸成为当年网吧最常见的风景。CBI 的战报版在经过一年的磨合之后正式改为“电子竞技”版，年中亚联游戏组织韩国天王 Grrr 和一干星际高手来华进行了几场巡回赛，人们从回意识到中国星际选手和韩国星际选手的差距，在重庆的比赛也许是中国选手离胜利最接近的一次，忘了哪位选手在与 Grrr 的对战中眼看就要获胜，却因为激动的玩家踩断了现场电路线而导致停电，最终韩国人带着全胜战绩回国了。

那一年终究过的很有趣，因为喜事很多，但最终，该走的都走了，该来的也来了。

2001 潮流——申奥成功　入世　男足闯入世界杯决赛　9.11　IT 业的冬天
最火爆游戏——星际争霸　CS　石器时代
最激动人心业界事件——传奇进入中国　电竞趋火　WCG
CBI 当年大事——纯银进入 CBI　游戏文学大赛　游戏天地精华本 2001

数字 2001：
中国上网人数 2 千 8 百万
网络游戏玩家人数 397.5 万
中国网络游戏市场规模 3.1 亿元
盛大传奇收费后一个月同时在线人数过两万

2002：网游世界的死与生

很多的事情，在多年之后你会发现他有一个不寻常的开头。

那年的冬春交际时很邪，上海市气温居然达到了 15 度，东方广场上有老太太把冰柜推出来冷饮，北京市也好不到哪去，温暖无比，丝毫没有冬天的寒冷，那时离春节还有一个星期。

春天里，跨年的 CBI 第一届游戏文学大赛落幕了，事后据卓叶称：“举办者纯银的初衷是为报纸上的游戏小说栏目筹备稿子。”之后，开始在报纸上活跃的是罪天使，他的小说和纯银的专题一度搞的红红火火。

回到业界，也是在春季，盛大和育碧宣布合作推广传奇，陈天桥说：“有信心做好。”不过几年后他又说，在 2002 年盛大每个月都有可能死去。不过 8 月传奇在线人数突破 50 万之后，就没有人再说什么了，毕竟，50 万，是前些年那些响当当的游戏圈人物想都不敢想的。中国游戏产业终于找到了发展方向，坚定了决心。共产主义能够救中国，那么网络游戏就是中国游戏产业的救世主。

在那一年里传奇教父陈天桥又是打击私服又是处理纠纷，到了年底，依靠《传奇》据说盛大收入了 6 个亿。

年中盛大代理《疯狂坦克 2》，搞了一场现场比赛，决赛当天现场主持突然有事来不了，临时又抽不出人来，盛大市场部的卢宁宁一着急，拉出了原来《游戏天地》的作者火鸡，火鸡不负重望，把整个会场气氛搞的红红火火，“啊，你看他又被轮了。”“啊，你看他又被虐了。”卢宁宁笑的合不拢嘴，从此对火鸡刮目相看，逢人必问：“火鸡在哪？”但当时却偷偷对火鸡说：“哥们，整体风格是好的，但是什么轮啊虐啊就算了吧？”

2002 就是一个传奇年了，不过更多的优秀游戏在成长在进入，他们共同填补着似乎需求无限的网游市场，魔力宝贝、大话西游、天堂 1、龙族……可是有生就有死，《黑暗之光》终于在运营不久之后停止运营了，临死前留话：“游戏品质还是不错的。”《精灵》因为外挂痛删 10 万帐号，从此一蹶不振。奥美《孔雀王 online》如流星般滑过市场，给人留下的关于对韩国产品开发商的无良行为控诉至今还屡见不鲜。

有的时候，毁灭一个行业原本那种稚朴的东西，只需用一杯酒一盏茶的时间。不知从谁那里传出的：“商场如战场。”

套用葛优的一句话：“2002 过去了，我很怀念他。”

2002 潮流——神舟无人飞船　手机短信
最火爆游戏——传奇　CS
最激动人心业界事件——传奇年　抓黑客打外挂　蓝极速事件
CBI 当年大事——“显亮无敌”CBI 第三届游戏大赛

数字 2002：
中国上网人数登上 5000 万台阶
收费网络游戏用户　350 万
网络游戏产业规模　9.1 亿元人民币
8 月盛大传奇同时在线人数突破 50 万

2003：第一网游，第二网游，第三还是网游

2003 年到了，中国人往往把事情庸俗化，陈天桥赚了一大笔钱，很多人都知道。于是很多人就也投身来到了网络游戏中，单机游戏市场，则萎缩的不成人形，只有寰宇做老大还在那里苦撑，《仙剑 II》和《III》的相继上市，给老玩家以慰籍，还有及商业化品质的无奈。

这边厢，临近春节，十几款网游整装待发，状况的就如狮子座爆发的流星雨，让玩家挑花了眼，史称第一次网游浪潮。

这次浪潮的结局很是惨淡，因为天降大不幸于众人，非典来了。于是春夏之交，网吧遭遇灭顶之灾，许多网络游戏厂商的活动因此而暂停。

那一年是羊年，羊年是个灾年，其实好多事已经命中注定了是的。

美军年初攻打伊拉克，张国荣四月一号跳楼身亡。12 月魔剑停止运营。事一件紧挨着一件。

面对 SARS 的冲击，那一段时间之内，业内的口头禅是：“你们那个，跑了多少人？”。不过非典更多的作用是洗牌，疫情过后，那些玩一把就走的小公司纷纷倒下，咬紧牙关挺过来的至今还在风生水起，一如网易的大话 II，又如九城的《奇迹》，在那年红透半边天，取得与盛大传奇分庭抗礼的奇迹。

陈天桥在那段时间非常的忙，年初，还在庆祝他获得“上海市十佳青年企业家”的晚会上，来自于唯美德的一纸终止合同书已经送到。唯美德有气，心想《传奇》这样一个游戏你竟然能做的红红火火，不由得有点心生嫉妒。随后他把《传奇 III》给了光通。同时敦促盛大把所有《传奇》的 ID 移交至光通的《传奇 III》里。

此时的盛大做了件趣味无穷的壮举，推出号称自我研发的《传奇世界》，并将所有《传奇》ID 移至《传奇世界》中，这是一次盛大式的示威。后来盛大和唯美德不断的起口角，加上 Actoz，一时三家官司纠纷 3 个传奇产品并列，可谓奇观。

现在就开始回忆——中国游戏年代记 1995–2005

2003：第一网游，第二网游，第三还是网游

大概也是看到了网络游戏所带来的巨大效益，国家开始重视网络游戏，领导表示：“要大力扶持国产网络游戏。”当时人们认为网络游戏的春天到了，但是这与穿插在其中的不断的《少年沉迷网游猝死》消息交相呼应，非常搞笑。

财力雄厚的大公司不怕这些，曾经的国产单机游戏旗帜金山铁了心要做网游，《剑侠情缘网络版》在研发了两年之后终于开始公测，有人戏言，“金山的产品质量学不了暴雪，但是跳票到是学的有模有样。”可最终《剑网》还是火了。

CBI 的网游版也从无到有，终于有了 7–8 个版的相应规模。

所以，全民皆网游，说得就是 03 年的事。

2003 潮流——非典　神舟 5 号　美军攻伊　哥哥跳楼

最火爆游戏——　热血传奇　传奇世界　RO

大话 II　MU　魔兽争霸 III

最激动人心业界事件——电竞被列为第 99 个国家体育项目　虚拟财产案　传奇官司　打击私服　孔雀王之死

CBI 当年大事——大换血　呜呜、纯银相继离职

数字 2003：
中国上网人数 7 千 9 百 50 万　居世界第二
网络游戏产业规模　25.5 亿元人民币
收费网络游戏用户数量　710 万
九城 MU 最高同时在线人数达到 30 万
8 月网易大话 II 同时在线人数突破 15 万

2004：黄金时代 赢家通吃

CBI 又登了一个《十年》专题，这张报纸早已走上正轨。场景一：编辑卓叶对错别字多的作者说：“你是 CBI 错别字文化的继承者。”场景二：上海的千人读者见面会上，卓叶对台下喊：我爱你们。底下有读者嘀咕，怎么来了一个农民企业家？

2004 年的中国游戏界也已经趋于多元化发展，并且发生了许多故事。

《绝对女神》运营公司的总经理星期一上午正在开例会，开到一半忽然手机响了，遂出门接听，接听后就再也没回来，当天公司宣布所有员工回家待命，第二天整个公司人去楼空，有媒体热评《绝对女神！绝对神》。与此类似的，还有火线任务、绝对领域、神泪等等经年的段子，拉股价的，洗钱的，游戏产业冒出了无数的陷阱和泡沫，有人这样酸到，网络游戏，有多少黑手借你的名义横行。

我们还是来宣扬主旋律，叫嚷了好多个月的洗牌仍不见踪影，Q 版或者免费游戏昭示着激烈竞争下的发展方向，这年的热点绝对是《天堂 II》，这个网游巨头 NCSOFT 的头牌，将当时 3D 网游的魅力展示到了极致，那时候到电脑城配机的，十个有九个是为玩天 II 的，某种意义上说，天 II 带动了硬件市场的繁荣。

单机游戏的市场已经是一缩再缩，市场上摆的是琳琅满目的点卡和《XXXX 包》，而对于国内的运营商来说，简单的成功运营一款网游已经是比较老土的了，上市纳斯达克，那才是一个网络游戏公司成熟的标志，于是在年内，盛大、九城都纷纷上市纳斯达克。

国产游戏在这一年可谓真正迎来了自己的黄金年代，年初 CHINAJOY 的召开召示了政府对网游的重视，而后的网博会又有推波助澜之势，而在随后 CHINAJOY 移师上海，网博会留守北京，新闻出版署和文化部这一个上海一个北京，两大展会弄的红红火火。

新闻出版署在年内公布了“中国民族网络游戏工程”，号召五年出一百部网络游戏，力争使中国成为网络游戏强国，于是《傲世 ONLINE》、《剑网》等优质国产网游纷纷入围。

文化部则在十月份公布了首批被查处的网游名单，广电也直接将游戏从影视节目中封杀出局，虽然有时其理由好生让厂商、玩家摸不着头脑，不过却也让众人晓得，江湖，再不是可以任意行走的江湖了。

时值年关，一个叫陶宏开的人提出了“网瘾”这一新鲜概念，而且颇对某些家长和学者们的胃口，一时间社会上关于“网瘾”的探讨颇多，可以预见，在未来的几年内，他将是中国游戏的主旋律之一。

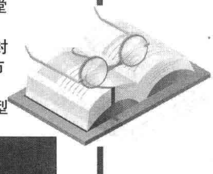
林子大了，什么鸟都有，其实，这也是一种黄金时代的幸福以及生活方式。

2004 潮流——禽流感　大海啸　斗地主

最火爆游戏——传奇世界　泡泡堂　天堂 II　梦幻西游

最激动人心业界事件——广电封杀游戏　网游公司纷纷上市　CHINAJOY

CBI 当年大事——4 月上海大型读者见面会



数字 2004：
中国上网人数 9400 万
网络游戏产业规模　30 亿元人民币
收费网络游戏用户数量　1430 万
盛大泡泡堂同时在线人数突破 70 万（9 月 24 日）　全球第一游戏

2005：奔腾年代 游戏改变生活

2005，中国游戏产业就像一个茁壮成长起来的青年人，开始了他全新的历险。

这一年，盛大率先在年初站了出来，去年收购边峰、参股数位红以及浩方已经让人们看到了盛大多源化发展的苗头，而在年初，陈天桥喊出要涉及广播电视领域，并且推出盛大盒子，更是让人们看到其涉足家庭娱乐平台，打造互动娱乐帝国的决心。

网络游戏的玩家已经越来越分流了，多功能性网络平台最终将成为大势所趋，4 月，网易游戏《梦幻西游 ONLINE》和《大话西游 ONLINE》的总在线上数即将接近一百万，这颇让丁磊欣喜，丁总大手一挥，《大唐》《天下 2》两款游戏又紧接着重装上阵，准备搏杀。

九城和以上两位不同，朱峻把宝都压在了暴雪的巨作《魔兽世界》上，玩家都说：暴雪所出，必属精品。朱老大决心与这个精品荣辱与共。所幸，他成功了，5 月魔兽世界正式宣布同时在线人数到达 45W，于是，他终于可以说，我们就是两年前那个以传奇如日中天时的盛大。

夸耀是要有资本的，大家都已经达成共识，只有开发出属于我们自己的民族网游，把研发技术牢牢地抓在自己手里，我们才能有傲世的资本，才能永远立于不败。

于是，在游戏产业三阵营里第一阵营公司股价飙涨的时候，第二阵营仍在埋头苦干，发力前冲。金山年初封神榜，秋季剑网 2、幻想春秋双剑齐发，投入国内酣战的网游战团，然而其布局高远，剑网 1 却已悄然飘洋过海跨出国门，去更广阔的天下去攻城略地。苦熬 10 年的目标软件，张淳靠着《天骄 2》终于为自己赚到了第一桶金，于是也磨刀霍霍，推出《傲世 online》，十年磨一剑，今朝收钱来。

过百的公司，数百的游戏，从中央到地方，从政府到厂商、网吧、玩家、媒体、形象代言、培训，甚至外挂、私服、黑客、虚拟装备交易，北京、上海、成都、广州各自的游戏动漫娱乐基地，完整的产业链已然成型，一年 50 个亿的产业规模，这才是我们拥有话语权的基础。游戏和娱乐结合的越来越紧密，游戏越来越多的出现在每一个家庭每一个普通人的生活中。改变着生活，改变着我们。

今年上海的 CHINAJOY 展会上，我们看到了更多来自世界各地的知名游戏厂商，著名人士，他们微笑着走来，与中国游戏产业精英们探讨着世界游戏产业发展的格局和方向。这在几年前，是简直不可想象的。这完全是靠我们自己的努力、探索并开创的，几年来急剧扩大，充满着无限生机和活力的中国游戏产业，将他们吸引而来。

我们抓住了机遇，就一定会得到丰厚的回报。

自然，各种各样的问题依然伴随着我们，“网瘾”“防沉迷系统推出”仍然在争论不休，对于一个千百年来视玩物为丧志的社会，5 年中国游戏产业的急剧发展，并不能那么容易地洗脱游戏自诞生起便背负的原罪，但是我们有的是时间和机会去探索，去解决这方面的问题，快乐是无罪的，游戏是人类的天性，中国游戏，将永远在矛盾与希望中前行，这是每一个过来人的共识，无论是十年的经历，还是曾经在这里奋斗过的媒体、制作者，似乎每个人心中共同拥有的希望和伤心。

“问题”，一个充满了疑惑的词语。中国游戏产业，还将在这种情况下慢慢的，坚定的，走下去。

这是最好的年代，这是最坏的年代，这是我们的年代，一个奔腾的年代。　（截止 05 年 9 月初）

2005 潮流——飓风　超级女声

最火爆游戏——魔兽世界　梦幻西游

最激动人心业界事件——网瘾　防沉迷系统　各类收购案　盛大盒子

CBI 当年大事——游戏天地创刊 10 周年　2004 年度中国十佳游戏媒体

数字 2004：
中国上网人数突破 1 亿（7 月 21 日）
网易游戏最高同时在线人数超百万（4 月 11 日）
九城魔兽世界同时在线人数 45 万（5 月）

十年特别版 2005编辑部全家福 编辑感言

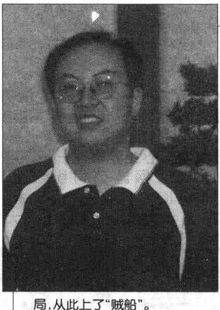
游戏天地全家福

前言：在一秒钟几十万上下的今天，十年是一个难以想象的数字或者尺度，给人感觉仿佛一头恐龙活到了现在。不过，游戏天地绝对是一头鲜活的恐龙，关于它的传奇或者说是八卦：民光楼、KFC 桶、卡尔本的国防身体、如此 JJ 的热裤——多得数也数不清，不过其中更多的是众人口耳相传的绝密。

今天，为了纪念十年这个特殊的日子，我们决定解禁绝密，把现今编辑部的帅哥美女，衰哥衰女们的真人无马赛克形象统统曝光于此，附带心情文字，手写签名，怎么样，是不是极具收藏价值。

那么，以下，就请好好欣赏编辑众的真身并品味他们的怀旧、热情、活力甚至怨念吧。

编辑部



卓叶：

十年无语

十年之际，有许多话想说，却又说不出来。

一转眼，我已经在这座民光楼里的游戏天地编辑部做了 4 年，而游戏天地的历史，却也走过了十年。这十年，也几乎就是我大学毕业后进入社会的时光经历了，在开初几年，人是飘摇不定的，这不单单指工作，更多的是一种心态。我也曾经如翘课一样翘班给领导说句老子回家过中秋然后就绝尘而去，又或者一次次的回到川大的好吃街电玩一条街上流连，直到它随着城市建设，房价飞涨而改造进而拆毁，不留一点痕迹。

对于把游戏作为避世手段的我来说，既然回不到过去，那么尽量留存过去的状态加以缅怀也未尝不可，虽然此类方法中能使谋生和兴趣两者兼得的机会却非常稀少。当年我蛰伏在某机关党委宣传部写着报告、总结、先进人物事迹的时候我当然无法像现在这样后知后觉的说我为来游戏天地大干一场而默默积蓄着力量。在这里，感谢损友呜呜，在我将商情报招聘信息推荐给他的时候我似乎就是在布个局，一个几年后听到钱多，人少，游戏随便玩的损友召唤就不顾一切地投奔而来的局，从此上了“贼船”。

朝九晚六的游戏生活，田园牧歌般的自由时代，最后都由于网游大时代的到来而崩坏。终究是回不去了，有的更多的是读者的无条件热爱以及带来更加沉重的两个字：责任。十年的似水年华，报纸走到了今天，不容易，而男人也是 30 以后才明白。

最后我想说的是：选择离开或者坚守并不重要，重要的是对自己追求目标的执着信念。感谢所有热爱着和热爱过这份报纸的朋友，是你们成就了《游戏天地》以及《游戏天地》的十年。

卓叶 一刀

疯花生

十周年了，所有 CBI 的员工及读者都于此时举手欢庆，说些什么好呢？祝福抑或期望？太老套了……回味这十年，我与 CBI 还真是一同走过的……

第一次看 CBI 时我记得正在读初三，是一个跟我一样同样喜欢玩游戏的同学介绍给我的，他当时告诉我的是：“看这报纸！上面竟然还有游戏相关内容，稀奇吧？”。对于只看过“电软”、“大软”等游戏杂志的我来说，一份游戏报纸(虽然只有那可怜的几个版的游戏内容，我也就只看这可怜的几个版)给了我莫大的新鲜感，于是每周我都会花上 1 块 5 买上一份，为便于携带及上课时偷偷阅读，我得先把“家用春秋”的内容全撕下来丢掉，再把“游戏天地”仔细折叠成很小很小的一块，就这样，我和“游戏天地”一起步入了我的高中生涯。

当我看到“游戏天地”和“家用春秋”分道扬镳时，那种兴奋是难以言喻的，“游戏天地”一下子从几个版变为了几十个版，我原本 1 小时就能看两遍的报纸现在能让我轻松打发 3 小时时间。记得当时我们班主任特别严格，我时常是顶风作浪，晚自习被缴的“游戏天地”多达 21 份之多，你问我为啥记得如此清楚，是因为在我毕业之际，班主任亲手将这 21 份报纸完好如初地还给了我，还包括各种漫画、小说、游戏刊物等……而这 21 份报纸，我至今仍保留着。记得毕业典礼上班主任还对我说：“这报纸还有点意思，自从缴了你第一份后，我就一直有缴第二份的冲动，现在如数还给你，因为我买了它两年的精华本，这些就没啥收藏价值了……”。忘了告诉你，当时我们班主任年方 25，也是刚出道的小毛孩子，曾与我对过 KOF97 和 WE3，被我轰杀至渣……

1999 年，当我来到成都走进电子科大时，购买“游戏天地”仍旧是我每周一起床后的第一件事，此时读报已成为一种习惯。在一次偶然的机会中，我认识了罪 XX 以及风力这两位就读于川大的游戏同好。当时除了每日照常上课外，唯一的课外娱乐就是和风力对 KOF、和罪 XX 对 WE，就这样，很快便混到了大二。我也和罪 XX 以及风力一起，开始为 CBI 写稿，和我现在一样，我主要负责硬件部分的内容……同时也给纯银写一些电视游戏的稿件。

随后，罪 XX 和风力都先后走进 CBI 正式干起了编辑的工作，我也在毕业之后加入了他们的行列……从读者到作者，再到编辑，在与 CBI 共同走过的这十年中，我一直享受着一种快乐而轻松的生活，或许这种生活终将有结束的一天，却也值得我再三回味。

疯花生

十年特别版 2005编辑部全家福 编辑感言

卡尔本

胡言乱语

当卓叶告诉我，让我写写在游戏天地十年到来之际的个人感怀时，我不知道写些什么了。虽然，几年前的一幕幕还象发生在昨天一样，但是我觉得，用任何文字也表达不出当时的感觉，无论我怎么描述，也写不出当时的那种心情。

1999年5月，我辞职回家玩游戏，想痛快地玩上一阵子，6月，看见电脑商情报在招人，虽然我自己感觉不行，但是在同学(我大学同学，以后的同事)地怂恿下，也就放弃了在家耍一阵的想法，和狼烟一起直接跑到民光商厦应聘。应聘完之后的我们两个，完全没有认为自己能够通过，跑回家接着玩起自己的游戏。当时正好是《魔法门七》刚出来，在我刚好敖完通宵通关了整个游戏之后的上午，接到了让我们7月1日正式报道的消息。虽然接到消息时我还沉睡未醒，虽然我回消息时已经晚了3个多小时，但是，组织上还是让我通过了，毕竟，在当时的人眼里，做游戏的人要玩游戏，敖点通宵是正常的……

我和狼烟、堕天使三人是一起来到游戏天地编辑部的，当时的编辑有蚂蚁、游戏浪子和毛熊三。当时的游戏天地编辑部占地14平方，内置7张桌子、7张椅子、6台电脑、1张行军床，当时的条件远不如现在，不过，却始终最令我怀念，就象发财后的人总喜欢回忆发财前的艰苦一样……

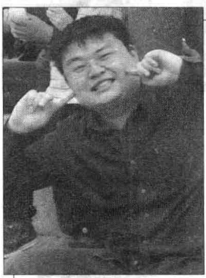
我在编辑部一呆6年，这6年里，编辑的更替，单机的没落，网游的崛起，无不令我感慨，虽然我不是什么感情丰富的人，经历的也不是什么人生的大起大落，但是，我还是时不时地发出感慨，即使是别人再惊险的历程我也从来没发出过的感慨！

友人和我开玩笑说："你居然呆了6年都没挪过窝，如果有忠诚度的概念，你的忠诚度绝对是趋近100的"，我的回答是："不是我忠诚度高，而是我懒"。众所周知，我是个很懒的人，除了玩游戏积极之外，做任何事情都懒，包括有人请吃饭都懒得走动(不信？不信的话你可以来成都试试，看你请我我会去不？)，因此，在同事换防之后，我依然呆在了这里。我不是什么眼光很好的人，不可能能够预见现在游戏天地的盛况，我也不是什么忠心耿耿的人，唯一能够解释我为什么会在这里呆这么久的原因就是因为一个字——懒！

我说了这么多，到底想表达什么呢？其实我真正想说的是什么，我也不知道了，只知道，我很激动，久违了的激动……

卡尔本

舔神:



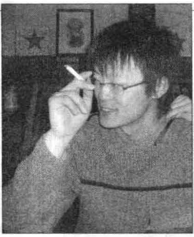
对于我不长的人生里程来说，两年的事情绝对是不小的组成部分。而每当我回想这两年，我都会很诧异，居然一下子就两年了！

我喜欢养猫，这或许因为我的个性本来就像猫的缘故，不愿意做重复的事情、不愿意呆在一成不变的环境。这种个性很难让我在一个地方呆着超过3个月，在之前我也一直遵守着这样的生活规则。这个规则直到我来到成都才打破，两年的时间就这么一眨眼过去了，我还好好的呆在成都，优先的生活，悠闲的工作，悠闲的坐二十块钱长途车去爬雪山洗温泉……

成都是个文化沉淀很深的城市，居民都有看报纸的习惯，我猜这也是CBI为什么一直把总部设在成都的原因，相对于北京上海来说，成都对于年轻的我们实在是有太多的优势，在北京的时候，我人生中的三分之一要奉献给交通，算下来一年就有四十多天是在公车上。在上海，我收入的一般要奉献给飞涨的物价。而在成都，在游戏天地编辑部里，有一种很自由的感觉。从来到游戏天地开始，这里就有太多的惊喜等着我，比方说非常自由的版面制作，我来的第一天正准备照例适应规则学习栏目定位，却得到一句"你可以做你自己想做的风格"，也正因为如此我能够大胆的尝试各种风格的专题，以及将竞技频道完全按照娱乐路线来走。从这一点来说，是游戏天地成就了今天的舔神。

舔神

神踏踏



十年一念间

《游戏天地》这份报纸我看了十年，做了三年，尽在一念间。

人一辈子会有无数个"一念"，有的，无足轻重；有的，却足以改变生涯。

95年的时候，同学对我说："刚出一份新报，谈游戏的，很好。"我笑笑，答道："我看家游，够了。"

放学路上，一处寒酸的报摊在眼角余光里转瞬即逝，心中动了动，一念间，捏下自行车手刹，转回去问老板："刚出的，谈游戏的新报，有没有？"

……

2001年，在《游戏天地》发表过两篇文章的初中同学在QQ上对我说："答应了编辑稿子，最近太忙，帮我顶枪可好？"刚胜下一盘星际的我想了想，一念间，满足了他的要求。

稿成交货，被毙，卓叶批复曰："这位朋友，你写的东东俺不知其所云。"看后坏我整一刻钟心情。

时隔一月，彼同窗又在QQ上跳跃，说："以你的能力，被编辑看扁到这般地步，就不想报复一把？我仍然无暇写稿，你看是不是……"时值盛夏，心气再度被激将上来，思忖半晌，一念间又应允下来。

此番稿过，卓叶批复："比较能写。"

……

2002年，辞职在家，聊赖卖文以糊口。青春渐老，岁月如梭，惶急之下跑遍职介所，踏破应聘会，无果。

偶得《游戏天地》招人信息，虽自知才具鄙薄，但侥幸心人皆有之，一念间详备个人资料及简历，投之三次，皆无所终。

询之于卓叶，其人告曰："已招新人黑夜。"于是死心，托熟人往赴一网络公司任职。

……

2003年，再度辞职赋闲，疏懒的天性发作起来，成天看书、撰文、交朋会友于文学论坛之上。至六月，《游戏天地》再度招人，一念间，我在QQ上对卓叶说："我想当编辑。"

……

如此多个"一念"，造就了我今天的境遇，十年光阴，恍若幻梦。在密码锁一般的命运步履中，奇迹就在不经意中创造。时光不能倒流，瞬息之间，宇宙里的唯一已然彰显：《游戏天地》的奇迹、我的奇迹、又或是你——千千万万，每一个读者的奇迹。

神踏踏

黑夜 MKII

在去年的某个时间，CBI集团曾经发放过一个调查问卷给所有的员工，问卷的内容涉及对企业管理啊，个人对企业的意见看法之类。其中有一条是这样的(大意)：你打算在CBI集团干多久？备选答案有：1年、3年、5年、10年或以上。当时同事们纷纷开玩笑的说："选十年，一定要选十年，这样才显得自己忠心嘛。"我没有想太多，直接填了个三年。当时卡尔本笑着对我说："你就不怕被找去谈话为什么只填三年？"其实我觉得很正常，我和CBI签订的劳动合同是三年，未来发生什么我不知道，但是重合同守信用是必须做到的，因此我能100%肯定我会在CBI做满三年，至于以后，我从来不喜欢空谈未来，十年太遥远了，目前游戏天地的员工中干满十年者一人没有，整个CBI集团中达到此时限的也不过寥寥数人，那么那些勇敢写下十年的人又凭什么来兑现这长达十年的承诺？

寻找以前的编辑是一项困难的工作，甚至可以说是整个专刊制作过程中最困难的一项，十年的时间，无数前编辑早已不知去向，更何况就算可以找到也不一定愿意欣然写下只言片语，毕竟，每个人心目中都有自己的游戏天地，那么，我心目中的游戏天地是什么样的？这不重要，你只需要去开启你的记忆库，寻找你脑海里那只属于你的游戏天地便足够。正如我两年前初到编辑部写下的第一篇民光里说的那样：我们以为自己在怀旧，其实怀念的仅仅是自己的青春。

过去一切不再重要，未来如何无意知晓，继续前进，直到离开。

黑夜 MKII

十年特别版

2005编辑部全家福 编辑感言

Voice

从2004年3月初进报社开始算起，我在编辑部的第一年过得并不顺。04年，我从读编综艺做起，有太多东西要学习。那时有来自各方的压力，也有部分读者的不理解和来自角落的冷枪，三兽对我说：你应该去多了解读者。说起这个他很开心，手舞足蹈地介绍他刚开始做报纸时是如何不知所措，常常被高呼“不要三兽还我毛熊”的读者搞得很郁闷。说最好的办法是看看老报纸，多和读者接触。

于是后来在很多个周末，我在编辑部里翻阅老报纸，阅读来自天南地北的读者来信，那些堆如小山的信笺让我感动：读者是可爱的，他们喜欢报纸就赞不绝口；他们真挚的为报纸指出种种问题；他们在来信里写明夹带着“给编辑的压岁钱(一块)”、卡牌甚至巧克力糖……我常常坐在地上一读就是一下午，饿了随便吃点饼干打发。因为工作压力、水土差异和不规律的饮食，这年我的胃倒了大霉，动辄疼得满头冷汗，催生出急性胃炎。但直到后来我才知道，疯花生办公室常备胃药(感谢花花借我药吃^_^)、神踏踏把霍香正气水当饮料喝、如此甚至国防卡尔本，都多少有着积劳问题。所以卓叶才会炮制《民光502病室》，自嘲“做报纸做出一群病号”。想来这十年里，不知催生了多少病号编辑？

有失有得，积累的结果是我对读者群体的了解逐渐清晰和明确。在力求更高的层面上，我真切感觉到了“读者”这集体名词的分量。05年，我追加负责举足轻重的江湖夜雨，和评说现象深度思考的游人论道——没了读者的支持，把这俩硬骨头啃下来，想都别想。没错，你贴读者的心，读者就卖你的帐。让报纸从十年前初生的“附页”到今天广受推崇的首席游戏周报，你们是《游戏天地》成功的基础；而从一个无德无才的新人走到今天，你们也是我最大的依靠。在上海Chinajoy，在广州十年交流……各地区记者、作者和读者，是在报纸生存发展，十年征途后面“人民群众的汪洋大海”。在报纸的十年生日里，最该感激，就是你们啊。

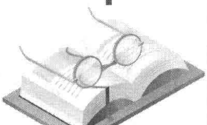
Voice

BUDDY

我是一个幸运儿。

曾希望自己有大学生涯，便读到了本科；第一次谋划骗稿费，就被大善人卓叶成全；试图成为媒体特约作者，不久后美梦成真；然后干脆想到CBI当个帅气的编辑，如今又拥有了写这段话的机会；甚至想要个人来照顾我时，天上就掉下来个老婆……平心而论：往日如风，一帆风顺。能在CBI游戏天地十周年庆典时以编辑的身份存在，说明幸运女神终究尾行着我。我是一个喜欢游戏的人，游戏让我单纯的快乐，我再用文字将快乐传递给大家，我喜欢这种方式也喜欢这种生活。十年之前老师教“凿壁借光”时我对匡衡的虔诚唏嘘不已，但现在看到这个成语就觉得匡衡是个偷窥狂，这个成语会教坏小孩子！十年之后，我们光明正大健康游戏，游戏已作为一个新锐产业凤舞九天，这在十年之前就像有人指出“凿壁借光”里的匡衡会是个偷窥狂一样让人不可思议。也许，这不仅是我，也是所有玩家的幸运。游戏还将继续，天地依然风云，祝CBI游戏天地更创辉煌！读者人人有报看，编辑个个有鸡吃！！

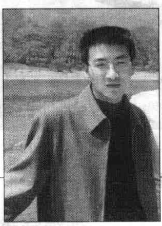
Buddy



如此

大学很要好的女同学是《游戏天地》的忠实读者，是她造就了我和《游戏天地》的缘分。时间过得很快，转眼我到《游戏天地》就4年了。为什么会觉得很快呢?是因为在《游戏天地》的日子很快乐。我喜欢我现在的工作，我喜欢我的同事们，我也喜欢可爱的读者们(呵呵，尤其喜欢他们在各种各样的游戏里面对我的帮助)。

能赶上《游戏天地》的十周岁生日是我的幸运，我祝她永远生机勃勃，给更多的人带去快乐。不管以后怎么样，《游戏天地》这四个字会永远住在我心里最温暖的地方，任何时候想起来，都会让我开心的笑。



FIGHT

十年前，偶尔从朋友的286机器里面找到一个游戏就触发7天的通宵，那是我初次接触电脑游戏。十年后，我成功升格为《游戏天地》的一员，能最先获得新游戏的第一手资讯，每每休闲还能跟同事联机游戏，绝对舒服……《游戏天地》十年了，我陪了她八年，就我看到她十年来的不断完善，从新闻纸到铜版纸，从薄到厚，到今天《游戏天地》过十周岁生日了，我也非常高兴的迎来了游戏生活的第十个年头，当然要庆贺恭喜一翻，祝《游戏天地》生日快乐!!!

Fight

北京销售部

李艳斌

游戏天地十年是从风雨中走过来的，既然我选择了游戏天地我就会与游戏天地风雨兼程.

游戏天地北京销售部：李艳斌

朱士英

游戏天地成立10周年了。

游戏天地历尽10年风雨，不但提高了自身在业内的地位，更为媒体与网游厂商的合作奠定了基础。实至今日，我们享受着游戏天地10周年的胜利果实，为此感谢您给我提供这个具有挑战自我的平台！更感谢游戏天地给我一个能与它一起发展的机会！

游戏天地北京销售部：朱士英

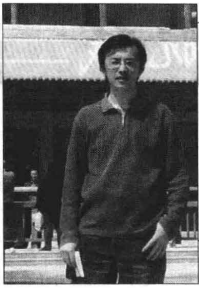
李贝

我刚刚加入这个集体，就迎来了她的十周岁生日。CBI游戏天地用十年的时间创造了从无到有，从小到大的奇迹，这中间一定有很多感人的故事，有无数同事的辛勤和汗水.祝愿这个大家族走过艰辛的十年后，能迎来辉煌的十年，我们与CBI共同成长，迎接更加灿烂的明天!

游戏天地北京销售部：

十年特别版 2005编辑部全家福 编辑感言

市场部



青春

快5年了，记得刚来的时候第一个M我的是人品的卡大叔：走，抽烟。就是这三个字，让我和前辈们的距离从无视升到了信赖，也就从那一刻起，我感觉自己真正成了游戏天地的一份子。

"QC"大概是编辑部历史上最没有创意的一个笔名，所以很多时候出现在报纸上的是"青春"，因为很多时候编辑也弄不清楚这个是不是笔名。

03年开始，我退出编辑阵容转而从事市场方面的工作，虽然没有继续从事编辑工作，与读者之间直接交流的机会也不多，但最初加入游戏天地的那份感动始终未变，尤其是看着一封封热情洋溢的读者来信和一筒筒鲜热的KFC的时候……

QC

风儿

来到游戏天地近四年了，这里首先十分感谢大家对风儿我的照顾。我从一个懵懂的女孩慢慢长大，在CBI认识了无数贴心的读者，友善的朋友，风趣的同事，是你们让我的生活如此美丽。记忆里编辑部频繁的来访读者总是红着脸矜持顾盼十分可爱，当然，编辑们一致认为他们手里的苏丹红尤为可爱(>_<)；记忆里编辑部的日子充满乐趣，时而喧哗时而鼎沸——就算偶尔沉寂也是为了衬托下一波的满堂轰笑；记忆里编辑部的老鼠永远猖獗，那只在我手边抢饼干的可怜、可爱又可恨的小老鼠、还有那只被空调就地伏法的大老鼠；记忆里编辑部永远是个梦想成真的地方，比如小巴从去年见面时的青涩读者转瞬成为几米开外的阳光同事；记忆里编辑部的聚餐永远洋溢着野性，在上菜的刹那每人都将发动一闪；记忆里编辑部长年温情弥漫，无论近郊踏青还是远方出游都让人心潮澎湃。记忆里有太多太多闪亮的贝壳让我左右逢源，在此只想安静的说一句：我愿意永远记住在CBI度过的每一天，因为每一天都无比幸福。

刘果

十年，是艰辛与汗水装点的成长之路

十年，是文字与灵感迸发的思维之源

十年，凝结了欢笑，把眼泪放逐，让希望在这个意义非凡时刻萌芽。

站在十年的路口

听风掠过双肩，看云舒云卷，约会下个十年。

真心感谢与《游戏天地》共同成长的岁月，教会我承担的意义。

感谢一切与《游戏天地》有关的人或事，让我懂得了快乐的简单。

胡丹军

到游戏天地五年了

由不适应到适应

由不熟悉到熟悉

我爱"游戏天地"

更爱游戏天地的人们

李莎莎

作为一名又老又新的成员，对《游戏天地》的情愫有很多：《游戏天地》是一个团结和谐的大家庭，《游戏天地》是一个年轻而又不年轻，生命力旺盛的媒体（省略类似对仗句近千字）…… 最后愿《游戏天地》越来越好。

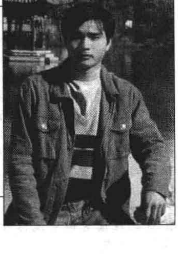
莎莎

网络部

魅力传说

十年一梦，沧桑尽显，中国游戏文化之源。

魅力传说



何泽甫

数游戏周报，游戏天地这边独好！

张永胜

游戏天地10岁了，偶要祝它生日快乐并且向它承诺，它20岁的时候偶还要来……

寻找绝密的航线——绝密档案十年谈

文:Voice

十年特别版 2005编辑部全家福 编辑感言

让我们调转观察视角到1996年。《游戏天地》还在《家用春秋》的附录里当跟班小弟。命中注定，从浙江大学自动控制系专业毕业两年的阿猪七歪八拐地撞进了成都，然后又撞进了《电脑商情报》。上帝保佑那个缺乏悬念的巧合：游戏版面在96年扩版到整版，原制作人恳请尚在报社“打杂”的阿猪随便为游戏“写点什么”……就这么简单的工作交接中，阿猪正式走上了《游戏天地》的前台；那篇简单草就的小文，就是后来的“阿猪周记”和再后来的“绝密档案”的开山始祖。

今天重新转回头看那段开端，定然会有大批了解或不了解周记的人随声附和的赞美。但就阿猪本人来说，最初的周记一样是茫然的开始，“只是随便想想，和朋友聊天似的和大家聊聊”，但这个聊法和寻常性质的卷首语不同的是，它避免了枯燥无味和言之无物的空洞文字。那些看似简单的文字，每写完一遍，编辑都会再看上几遍，直到修改得“好看”为止。从最早的周记到现在的绝密，看似信手拈来，实则无一不经捶打推敲。所以，直到现在，“写绝密”仍然是一件相当痛苦的轮回。

在正式开始“周记”后不久，阿猪绕开了当时游戏刊物受传统媒体影响的呆板风格路线，向媒体风格较活泼的台湾省游戏杂志学习，这个创造为后来的绝密决定了“幽默、活泼”为主的基本路线。幽默、平和和感动的文字交织构成的阿猪周记，让许多读者至今牢记。“朋友、游戏和酒，这就是我们生活的全部”——毫不夸张的说，这句周记中的经典，曾经感染了整整一个时代的玩家。

但每周一次的周记频率在迅速消耗着撰写者的灵感。随着时间的流逝，阿猪周记逐渐走向了平淡和冷静，这种风格一直持续到阿猪现在。98年春节过后，阿猪离开编辑部。周记作为一种文化氛围的“象征”保存下来，延续了很长时间。尽管标题仍然用“阿猪周记”冠名，撰稿人已转为了全编辑部范围内的多人撰写。教官、肥肥、蚂蚁、卡尔本和堕天使等人，都曾轮流执笔。1998年，《游戏天地》扩版完成，出于尊重创意的考虑，周记更名“CBI绝密档案”。

在当时，栏目的定位依旧是“以情动人”，风趣幽默的调侃路线，表现小编们没日夜的游戏生活。个性被扩展为共性，寻找玩家们共同的感动。蚂蚁细腻的笔触，教官的煽情和幽默，延续了绝密档案的生命。随着其他编辑的不断加入，豆腐块大小的绝密档案跌跌撞撞，一路走来。为了尽可能让它更好看一些，绝密中不定期加入漫画故事，每一位编辑轮流撑起场子……

成为“灵感杀手”周记，依旧一如既往的“磨人”。一年后教官开始焦头烂额，再一年后蚂蚁也无话可说……程序化的工作迅速让灵感和才华变得老化。就在报纸急迫呼唤着新鲜血液的时候，编辑部从北京转回了成都，教官、软体动物、天生玩家和蚂蚁相继离职。这是一场大变革的开始，继毛熊扭转了夜雨的历史地位之后，呜呜、堕天使、三兽陆续加入到了新的队伍中来。

呜呜的到来是一个改变的契机。最重要的，是他为报纸引荐推举了三位史诗级的编辑：纯银、三兽、卓叶。正是这个因素，我们才会在绝密中看到挂在灯管上的纯银被呜呜打倒在地再踏上一脚，“收编”为编辑。在这段变革到稳定的时间里，绝密档案“一党专政”与“轮流坐庄”齐头并进；疲于动笔的卡尔本“告老还乡”，退隐绝密……一时间绝密档案好戏纷呈，接连上演。基本上你方唱罢我登场，期期都有不同的笑料和感动赢得满堂喝彩。2001年，越战越勇的纯银一手包揽下绝密档案的全部撰写工作，再现阿猪当年之勇，绝密档案就此进入最为辉煌的时期。在此后近两年的时间里，“纯银绝密”再度树立起了报纸的另一块金字招牌。众编各行其是，版面不断窜红。绝密档案的辉煌光环一直波及到了今天，确立为报纸的“龙头栏目”。人品、国防、浮云、精兵、废话男、KFC、新好男人……这些饱含着深意的专有词汇就此在读者群中流传开来，至今沿用不息。

从此，“磨人”的绝密档案加速了消耗的进程。它像一个巨大的漩涡，吸收了无数编辑的灵感和创作生命。每吸收一位，它的困难度就增加一级。时间流转到了2003年。纯银终于在绝密中发出了不堪重负的哀号：“我像一个桔子一样的被榨干了。”当成为桔子皮的纯银后来终于在读者的挽留中翩然而去，绝密再度开始了风水轮流转的时代。此后，广西甘蔗风力被迅速碾成甘蔗渣，罪××、AOQ[CAT]、疯花生和黑夜MKⅡ也难逃此列；老将卓叶披挂上马，终于发现自己也被榨成了葡萄皮……

2003年底到2004年初，编辑部再度开始了大输血的工程。神踏踏、舔神、Voice前后突出重围，加入到绝密行列中来。此后，黑夜与花生毅然退出写作行列，“卓、神、V、舔”的绝密组合保持了一段时间，以各自迥然不同的风格满足各式读者口味。到了05年4月，新人Buddy的加入。为稳定“绝密档案四人小组”，卓一刀快乐的抽身而退，绝密的历史翻开了新的一页。后根据读者调查要求，当年的绝密漫画配图终于不定期再现，读图和搞笑的组合，揭示了未来进一步的娱乐路线……

回顾结束了，十年才刚刚开始。在报纸至今的发展过程中，“绝密档案”是最为完整的一个十年节目。它以强烈的亲读者向、幽默和真情打动了无数游戏玩家和报纸读者。它是一个考验作者全局监控把握能力的难关，每一期绝密都是一次不小的挑战。它像一个无底的黑洞，源源不断的吸取着历代绝密撰写者的灵感和创意。它是读者最为关心的首席栏目，因为在整个十年的故事里，它要讲述、要传达的内容，太多太多……就在那一篇篇从短到长，自简到繁的绝密故事里，报纸的十年已悄然走过。

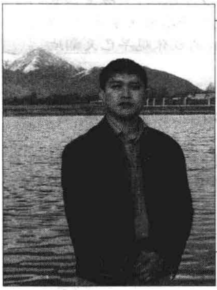
流水落花春去也，换了人间。

昔日英雄，十年聚首

——《游戏天地》历任编辑回顾篇

罗马不是一日建成，丰碑不会一夕筑就。在《游戏天地》十年的历史上，种种精彩，无数成就，怎能少了那些昔日编辑的汗马功劳？从创业、发展、转型、进化……步步艰辛，接力棒在他们的手中交替，传承至今。前人栽树后人凉，直到今天，在读者的口耳相传中，在报纸的只言片语中，我们都还可以找到他们留下的痕迹。今天，当我们共庆十年之时，他们也为报纸献上贺词，是为同贺。

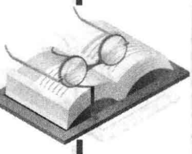
阿猪、蚂蚁、光头、星矢、肥肥、教官、狼烟、毛熊三、软体动物、游戏浪子、天生玩家NBP、呜呜、纯银、K2、风力、罪××、[AOQ]Cat——让我们记住这些在《游戏天地》成长历史上留下足迹的文字编辑们。是他们昔日的创意和作品，汗水和辛劳，铺就了报纸今天绵长的金光大道。



阿猪

不经意间，《游戏天地》10岁了。十年来，搬家的时候扔掉了很多东西，但每期报纸都一直带在身边，尽管很少再翻出来看。由于工作和生活的变动，近年来对《游戏天地》的关注并不多，但我想，能够或精彩、或坎坷、或快乐、或苦涩的走过这10年，本身就是一个了不起的成就。祝《游戏天地》能够健康、平安、茁壮的成长下去，走过他的童年，长成一个快乐强健的青年。

阿猪，本名黄磊。1996年到1998年供职于编辑部。是《游戏天地》的一代开山始祖之一。其创造的"阿猪周记"即如今"绝密档案"的前身。"文化向"这一传统，也正是从阿猪开始。



蚂蚁

让我写感想？那是赶蚂蚁上树！现在除了上班写报告，下班灌水就没写过别的东西，笔头都秃了……唉，老了老了。住！没老，我今天18，明天就16了。游戏天地算是我游戏人生的出生地。在游戏天地短短三年，我学到、看到、收获到的说不完道不尽。曾经的同事、作者、读者都我留下了深刻的记忆。如果你们想听我讲述更多的回忆，不如翻翻老报纸。如果没兴趣听，我又何必在这里喋喋不休呢？

蚂蚁（女），本名王睿，1997年进入编辑部，曾负责多个栏目的制作，范围甚广。00年3月辞职加入Chinaren游戏频道，00年7月进入华彩，后来进入《网络游戏世界》任主编。是报纸创业者中最受读者欢迎的一位。

呜呜

我在《游戏天地》的日子，就相当于blizzard的fans进了blizzard工作一样，天底下没有比这更美好的事物。机缘巧合，还担任了一段时间负责人的工作，所谓经历比别的编辑要多一些；而知道的一些暴料，或许说出来会彻底颠覆很多人的观念。我经历过报纸最困难的阶段，也见过最不可理喻的偶像。在那段时间里，报纸逐渐摆脱了低谷，向商业化转型。现在想来，不胜唏嘘。爱游戏的情感与做报纸的理智，原本就是夹杂在一起，难舍难分的。过去如此，现在如此，在将来，也依旧如此。

呜呜，本名宋晓春。2000年5月至2003年1月在《游戏天地》工作，担任过主编。其文字深沉质朴，内敛警人。在任时，推动和经历了《游戏天地》的"商业化"进程，主创夜雨子栏目"民光夜话"。对游戏制作情有独钟，开辟了历史上最多的游戏制作类内容版面，为今后报纸栏目和定位的进一步明晰，打下了坚实的基础。是典型的甘为人梯的实干者。

昔日英雄，十年聚首

——《游戏天地》历任编辑回顾篇

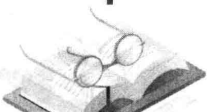
十年特别版 昔日英雄·十年历史编辑谈

纯银

两年半前离开游戏天地时的怨念早已消散，现在对报纸只有眷恋。我曾经负气出走，在上海和福州漂泊的日子里，游戏天地在心目中仍然一直是家的感觉。编辑生涯是我二十八年来最快乐的时光——工作开心，有成就感，同事交情好，收入不菲又有面子。现在再看以前的绝密档案，依然会发笑，然后心酸从沙滩深处，小螃蟹一般拱刨上来。若干次动过重回CBI的心思，总是没法跟老同事开口，两年半来的经历让我与编辑部格格不入。现在我的媒体观早已天翻地覆，只能看着报纸，亲切又感伤。

世界变了。只是真心祝愿游戏天地能长久地兴盛下去，好让我直到40岁的时候，仍然能指着报摊上熟悉的Logo，跟买报的小女生说：我以前在这份报纸干过，还是副主编呢。

纯银，本名郭子威。2001年进入编辑部。2003年初离职。负责专题制作及绝密撰写，文风华丽多变，幽默清新，广受读者欢迎。“纯银绝密”在广大读者中溢美极高，是当时报纸的王牌栏目之一，在推动报纸的娱乐化走向文化向建设上，功不可没。



星矢

作为《游戏天地》创业编辑的星矢，曾为四川大学教师，是编辑部少有的厚道人。96年创业伊始，星矢负责攻略内容，广受玩家欢迎。彼时报纸栏目分工尚未明确，“星矢制作”在各个版面遍地开花，热闹非凡。后来编辑部迁居北京，报社集体转移北上。星矢念及家中亲友，于是递交辞呈离开北京，折返成都。值此，星矢在编辑部的就职生涯正式结束，自1996年始到1997年终，时一年有余。此后，星矢仍以作者身份多次为报纸撰写前瞻、评论、攻略多项专稿，延续数年。后渐渐退隐封笔。今日再提星矢，观刊庆盛况，怎知当年创业艰难！当时赴京编辑尚在者，今日唯剩卡尔本一人而已。遥想星矢归隐已有数载，不知值十年到来之际，是否也曾举杯遥祝，同庆十年？

毛熊三

“游戏天地创刊十年了？”

“游戏天地创刊十年啦！！”

从最早创刊时的阿猪、肥肥、蚂蚁，到茁壮发展时期的K2、纯银、风力、罪××——包括毛熊三在内，每一个人来了又走，面孔变换、风格不同，不变的是精彩的内容；对于一直坚守阵地的编辑们，有心人都能从栏目的出现和变迁，看出他们专业的素质、内在的实力、不断超越自己的努力，和永远不变的服务读者的精神。CBIGAME，营盘是好样的营盘，兵是好样的兵。十年了，心中的话短短千字写不完。随手从记忆里摘取一些片段，都能让编辑和读者感到我有刷屏的嫌疑。

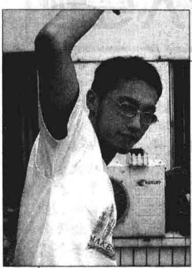
对读者们：我们曾一起欢笑，一起游戏，一起感受。这份感情无价。

对现在的编辑们：远方的兄弟姐妹们，我带着幸福的回忆、感慨和泪水，祝你们越走越好。谨贺《电脑商情报·游戏天地》创刊十周年。

毛熊三，本名王小岩。1999年7月进入编辑部，2000年4月离职。期间主持“江湖夜雨”栏目，将之打造为玩家倾诉的精神家园，一举扭转了栏目定位不明无人关注的状况，为读者称道。其作品《东逝的长江水，永远的三国四》至今仍广为流传。

昔日英雄，十年聚首

——《游戏天地》历任编辑回顾篇



风力

我想到现在可能还有读者觉得编辑很神圣伟大吧。这种想法在我当作者的时候真是慷慨激昂，以致后来到了别的地方，一旦有人对我说，你是否就是CBI的风力，我时常看你的战报……我听到这句话，就又想起我在报社的日子。那时最大的收获不是赚了多少钱（当然我肯定赚了钱，CBI从来不会拖欠工资稿费），也不是做了什么好文章或栏目。那些东西你关起门来搞，一样能搞出来。但是在《游戏天地》的日子里与大家的相处，以及那种环境给予每个人的成长的动力，则是其他地方万难遇到的。

风力，本名李陟，编辑部戏称"李老师"。2002年加入《游戏天地》，负责网游及竞技版面，开创了极具特色的露一小脸，及至今仍被读者津津乐道的风化战报。2004年初离开《游戏天地》，进入《游戏基地》任网游编辑一职。对他来说最重要的不是女友，而是WOW。

罪××

前辈们把好话都说完了，我这里例行要说点报纸的不足，不然感觉太假：比如，报纸为什么是每周出而不是每天出，每小时出，每秒出，让我们等得好寂寞，好辛苦！比如，报纸为什么每期都那么精彩，周周有突破，年年有更新，如果错过一两期，我真的怕敢不上时代步伐啊！比如，究竟是报纸造就了偶像，还是偶像聚集在报纸，这样的问题真让人一想到就脸红心跳，难道不怕老天嫉妒吗！所以我的十周年寄语是加油。

罪××，本名青熙，现年27岁，重庆人。2001年开始以兼职编辑的身份活跃在编辑部，两年后才得以转正，曾负责新闻、专题、电玩等栏目。2003年夏辞职前往新浪加入《天堂》工作团队寻梦，目前已离职。特长是借钱不还。

光头

光头本名薛原，当年颇有侠气，专在报纸上鼓励大家针锋相对的掐架，闹得满城风雨。"要喝酒的请快走路，要打架的便上此楼"——这便是他立在栏目之前的镇堂招牌，无数"高手"在此处纷纷落马，简直惨烈不敢言说。报纸"风气自由"的传统便由他始。

肥肥

肥肥本名颜颖，绝对算是《游戏天地》的元老级人物。有传言说他是阿猪的化名，其实不然。肥肥实有其人，乃是干瘦精炼、文质彬彬的书生。由他所开创的战报栏目却着着实实的让竞技游戏在报纸上火了起来。

教官

夜雨真正的开山祖。最早的《游戏天地》创业者之一。当年的教官在读者中人气很高，颇有亲和力。主持过飞行模拟游戏相关的栏目，也负责过一段时间的绝密档案栏目。"教官"名号叫得太响，他的本名反倒不为人知了。

游戏浪子

本名刘剑。99年7月到00年1月间于《游戏天地》编辑部工作，期间主持玩友茶坊、游戏心得和前瞻等栏目，其心得以实用、清晰而著称，用过硬的技术为读者答疑解惑，广受读者欢迎。

天生玩家NBP

天生玩家本名聂晶，同为《游戏天地》早期创业者之一，负责游戏前瞻和电子竞技。英文能力初中，早期不少国外战报都由他翻译，在当时的竞技类玩家中颇有影响。那时候电子竞技才刚刚开始，天生玩家主持的竞技栏目，起到了极大的推动作用。

软体动物

软体动物本名汪寅，国内最早的游戏撰稿人之一，于《电子游戏软件》创刊主持《电脑游戏月旦评》栏目，名噪一时。后南下成都任职于《游戏天地》主持硬件版，继续撰写《电脑游戏月旦评》这一专栏。目前的硬件版编辑疯花生当年就是软体动物的忠实读者，正因为《电脑游戏月旦评》才开始一直阅读《游戏天地》，现疯花生主持硬件栏目，也是冥冥之中的缘分。

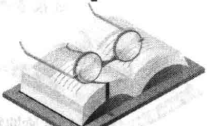
狼烟

十年前我读大学，每个月生活费并不宽裕，但为了阿猪周记以及所有游戏天地的栏目，我每期都不会忘了买。毕业应聘到了CBI，上班不到一个月被总部调到了《游戏天地》部门。心里的兴奋劲就别提了。之后就开始了在《游戏天地》编辑部团结而又温暖的工作时光。作为曾经的编辑和永远的读者，希望《游戏天地》能越办越好永保青春。

（本名徐枫，99年7月到03年3月主持硬件栏目。）

K2

昨天接到三兽电话，原以为又要和他一起玩《实况9》了，但他的话却让我惊喜：《游戏天地》10岁了！想起以前在《游戏天地》的日子，真是非常快乐。以前那个天上地下无敌的我，正是因为有了你们的支持，才会那么自信。



今天，我向大家说：谢谢！

（本名蓝航，00年6月到01年中主持心得漫画栏目，很受读者欢迎。）

[AOQ]Cat

整整十个年头，而我更多感受的只是局限在某个很短的时间范围内。我甚至到现在还记得卓叶给我面试时的景象。

现在想来，报纸受欢迎的特色就是对玩家以及对游戏的思辨。

有道是"一切尽在不言中"，只祝愿《游戏天地》常青不倒。

（本名吴多多，03年8月到04年3月，曾主持竞技，左岸等栏目。）

Special Subject Scheme

栏目进化史之专题企划

十大专题

游戏天地十年

如果要找一个CBI游戏天地和其他游戏媒体最大的不同之处，那么十个人可能会有九个人提到“文化向专题”这个东西。确实长期以来游戏天地的文化专题都以其思考性和对玩家生活的贴近性受到了广大玩家的关注，所以在十周年专刊的里面，是绝对不可能没有她的一席之地的。

把时光拨回去几年，如果我们一定要找一个专题栏目的起源，我想是非常困难的。最初的专题其实就是单机大作的攻略合集，因为当时做攻略的编辑发现一些大作无法用一篇攻略就囊括所有内容，往往需要加入一些诸如小技巧啊难点解析啊历史背景啊，如果不是中文的游戏，很有可能还要加上剧情翻译。所以很多时候就干脆把这些全部整合到一起推出一个专题（因此从这种角度来说，卡尔本也是做过专题的）。包括纯银刚来编辑部的时候也做过很多产品专题，直到2001年7月的时候，纯银在真正打算开始做文化向专题。文化向专题并不像现在读者们回忆中的那样万人敬仰充满圣光，最开始的文化向专题读者们都很不适应，此时我觉得引用纯银原话远比我来概括当时情况要贴切得多。

纯银：“如果我倒下，可以成为后来者的教训；而如果我冲出了另一条路来，也许有一天可以与诸君笑看游戏文化的深入人心。”以上是我在2001年7月写的一份绝密档案，可以说明我操作一系列游戏文化专题的动因。写这份绝密档案的时候，正是我的专题受抨击最猛的时候，我在许多读者眼里是以垃圾缔造者的形象出现，同时业内的一些人士也认为我在利用作者和控制作者，因此当时的心情可谓悲愤。在档案中我阐述了自己对游戏文化的理解，那么我也会按照自己的理解，依靠专题巨大的冲击力来推广我所谓的“广义游戏文化”。我希望我能带动玩家注重游戏生活中的每一分感受、品位、思考，哪怕思考的结果是对这个专题的反对。我要挑战的最大的敌人，正是对“传统游戏文化”僵化的接受心态。

我成功了吗？恐怕还早。而我的精力、激情与创造力都是有限的，2002年我再也无法保证一个月推出两个以上专题的速度，最多只能确保每个月之作一个专题，在风格上并且有很大蜕变。不过我已经打开了门，挂起了招牌，会有别的编辑将游戏天地的文化专题推行下去，以着他们的方式与风格。

毫无疑问纯银开创了CBI游戏天地的文化向专题，而在他开始文化向专题的时候就已经给出了对这个栏目的定位，他甚至预言了将有其他的编辑以他们自己的方式与风格继续将文化专题推行下去。也正是因了这些方向和指引，才有了后来猫的《A君》和舔神我的《荒芜到岸》。请大家相信，编辑们一如既往的在努力，所以，与其怀念，不如珍惜。

十大专题列表（以刊登日期为顺序）

1、天旋地转（纯银）

游戏眩晕评析专题，整个专题都围绕"眩晕"二字做文章。从最初的FPS类眩晕到后来的对画面闪动、过度颠簸以及血腥暴力等等的眩晕。之所以选择它是因为它可以算是游戏天地第一个文化向专题。该专题一共由7篇文章组成，最后一篇文章更引申出对游戏中各种弊端的批判如大打美女牌、游戏流程拖沓、游戏剧情毫无新意以及大量的毫无意义的3D光影效果等等。制作人纯银本人对这个专题的满意度并不大，因为觉得结构和选题都有一定问题，这也是纯银早期专题的一个代表作，从以后的专题中，我们能明显的感到长足的进步，这些都得益于之前的专题制作经验。

2、乱我心者（纯银）

这个专题很简单，简单到可以用两句话来概括 -- 你愿意为游戏而放弃生活中的什么？你愿意为生活中的什么而放弃游戏？然而这个专题却是当时所有专题中的巅峰之作，连纯银本人也对这个专题评了个S。这个专题也成了纯银系列专题的代表作，直至今日仍然有无数人记得这个专题和这个专题所带来的思考。整个专题分为5个情绪8篇文章，它们以此是《执著》、《忧伤》、《顿悟》、《超脱》、《迷惘》、《CBI的编辑们》、《纯银打造》、《END》。

3、一个玩家的5大癔症（纯银）

我们为什么玩游戏，我们又在游戏中追求些什么，执著些什么？这个专题很好的诠释了你没有感觉到的一些潜意识的内容 -- 癔症。整个专题提出了5个癔症，分别是受虐癔症、虐待癔症、空想癔症、完美癔症。最后一个症状作者并没有言明，只是笼统地概括为第五癔症，但是它和前四个癔症，将我们的内心映射得一清二楚，每次认真读这个专题的时候，我们都会感觉到这其中有一部分正是我们自己。

4、十年（罪天使）

10年，10篇文章，平时的叙述，却勾起无数玩家们怀旧的心思。尘封的历史里有太多值得我们感慨的东西，那些细节总是会成为老友相聚的宝贵回忆和谈资。也正是从这个专题开始舔神我正式加入了专题创作行列并负责撰写2002年这一部分。

5、A君（猫）（2003年第43期）

我们不得不承认A君专题是至今为止所有专题中获得共鸣最大的专题。在专题成功后，猫曾经对我说想不到，我说想不到会成功，他说不是，他知道肯定会成功，只是不知道会这样成功。A君出来以后一段时间内网上和其他媒体甚至出现了无数的仿制品，游戏天地文化向专题也因为这一个专题获得了极大的品牌提升，这个专题最终被民族出版社集结并单独出数了。猫在专题的最后这样说道 -- 很多人对A君某篇文章中"不会有那么一天，那个时候我已经死了"这句话印象很深，这是我没县高的，不过这也正好为第二部分作了呼应。中国的万家何止千万，就算有千分之一走上A君哲条例也至少有一万

人，概率仍是太大了。中国最大的电影院不过才装一千人，把十座电影院的人赶出来集结在一个广场上，让他们成堆的死去，这样或许能看得清楚些，在他们之间，我们总能找到几个熟悉的面孔。

我非常理解猫的那种感受，因为我正是"那个时候我已经死了"一文的作者，不过我印象最深刻的还是猫的另一句话："这就像有一堵墙，你不停的撞，迟早会撞出一个洞来，只是走过去的未必是你。"

6、2003游戏大盘点online（神踏踏）（2004年第1期）

这是首个游戏大盘点专题，之所以这样说是因为这之后的两年每到年底都要制作一个大盘点专题成了游戏天地的传统。身为游戏圈的业内人士，我们在一年的时间里看到了太多故事，我们身上都有一种强烈的倾诉欲望，最好的办法，就是在一个虚拟的文字游戏里面讲述我们的故事、我们的思想。最后引用制作者神踏踏的一段话"受命以来，夙夜匪懈，唯恐手段不到，以伤同事托付之愿。幸而众志成城，精诚勤勉，虽劳碌而略见成效，念及于此，唯以手加额而已哉。"

于是，就有了2003游戏大盘点。

7、黑白森林（舔神）（2004年第10期）

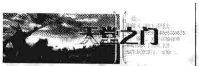
有没有想过，那些你以为的正义或者邪恶，其实并不是你所看到的那样？

这是最好的时代，这是最坏的时代；这是智慧的年代，这是愚昧的年代；这是信仰的时期，这是怀疑的时期；这是光明的季节，这是黑暗的季节；这是希望的春天，这是失望的冬天；我们走向天堂，我们走向地狱。一些看似权威的声音无助我们的耳朵并将所有事物推向极端，好的或者坏的，不在这个极端就在那个极端。我们走过梦幻般美丽的森林，所有的声音和色彩下面掩藏着黑与白两种单调的本质。我们最后看了森林一眼然后转身离去，那片森林便在我们转身的一瞬间便成一堆零和一的碎片，这些碎片在空中盘旋，废物和等待，等待在我们下一个转身的瞬间组成另一个黑白森林。

整个专题都在通过不同的故事，讲述不同的角色，通过对角色的内心世界以及表象后面的隐情进行挖掘来阐述英雄和正义的另一面。这个专题用大量的文字只是为了告诉你，有时候所谓英雄，所谓正义，其实可能只是巧合。

8、天堂之门（舔神）（2004年第12期）

也许当初我们谁也没有在意，但是网络游戏就这样呼啦一下火起来了。而又在某个不经意的时候，虚拟世界和现实世界做成了第一笔交易。



这似乎是必然出现的，就像亘古洪荒的某一天，某人用几张羊皮向另一个人换了一把石斧。羊皮和石斧本身毫无疑问都具有价值，而通过这次交易两个不同的物品有了一个价值的比值。回到现代，有人有钱，需要游戏币，有人有游戏币，需要钱，当需求出现对应，交易就理所当然出现了。天堂二在那个时候是非常火爆的，而他的游戏设定也让虚拟货币

作为游戏天地第一个新闻时事型专题，制作者通过大量的调查取证和暗访获得了很多宝贵的第一手资料，详细而多面的向读者介绍了"天币工厂"这样一个新兴行业，结合当时引起轰动的"400人天币工厂"，既表现了对新闻的敏感性又有报纸自身的思考在里面，相得益彰。

9、荒芜到岸（舔神）（2005年第10期）

相对于电子竞技圈，我身为cbi竞技编辑，能比一般玩家离电子竞技圈更近一点。和职业选手相比，我又能有更多的时间思考一些电子竞技方面的问题。我深知职业电子竞技正在逐渐的壮大和走向成熟，我也深知他既不是通向天堂之门也不是掉进地狱的洞口。就和其他所有职业圈一样，有些人进来了，他们成功了、他们失败了、他们还在挣扎；他们后悔了、他们不后悔、他们麻木了。我们该如何看待这些人，又如何给他们下一个定义？正如以前写A君的时候，我对激烈争论的读者们说A君并不需要你们的同情和指责，他在努力追求自己的梦想，就过程而言，他成功了，他是个到达了彼岸的人。就像大多数年轻人被父母永远的误解、离经叛道者和卫道士们之间的冲突，人类常常会陷入自己的错觉之中，我们都站在自以为是对岸的小岛上，指着另外小岛上的人们说："看啊，那些没能游到对岸的可怜人。"其实谁又比谁可怜？人生的河流里面，不管方向如何，只要努力奋斗过，你就是一个到岸者。而直到专题最后，我们才发现真正可悲者，是那些呆在原地踯躅不前的懦弱者，他们站在原地，找不到自己的对岸，只能对那些游在他们前面的先驱者表达出种种如羡慕、愤慨、指责的情绪。不确定自己的梦想并为之竭尽全力的奋斗和尝试过，只把责任归咎于旁人的阻力，说实在的，我不知道应该嘲笑你还是该同情你。

荒芜到岸是个思考性很重的专题，他的矛头直指当今最火热的电子竞技行业，提出了几个问题——电子竞技这个行业到底值得年轻人为他放弃多少？它会给热爱它并为它奉献全部的选手们回报什么？过度的商业化对电子竞技是好还是坏？专题三部曲，从虚构的小说到现实的思考再直接映射到电子竞技选手身上，用真实的故事来支持专题的思考。这个专题让在当时得到大量读者反馈，很多读者都表示要重新思考自己的人生。

10、愚人节专题（编辑部全体）（2005年第11期）

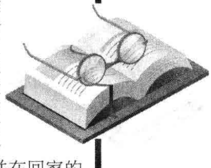
那时候的编辑部一米厚的由瓜子壳和烟头所构成的垃圾层，编辑们个个造型像行为艺术家，比现在小得多的办公室让读者们无法适从且很难找到编辑，因为总是他们认为编辑们在上班的时候编辑们在睡觉而他们认为编辑们在睡觉的时候，其实他们正在上班。

"如果有耐心的读者一直守到编辑部呢？"我和卡尔本抬杠。

"那样他们确实会找到编辑"卡尔本从容地说："不过那时候我们还有一张折叠床，他看到的多半是昏迷状态的编辑。"

"那是个田园牧歌的时代。"卓叶这样说。

我没有经历过那个时代，当前辈们过着那种激情洋溢的生活时，我还和大家一样每周去报摊守候一份印刷比同价格娱乐小报粗糙一百倍的报纸还有每天偷偷去电脑房并在回家的路上编好诸如补课啊做卫生等等借口以应付家长的盘问。现在回想，那个时候的我要是知道10年后的自己用来吃饭的本事是逃课学来的而学校里学到唯一有用的东西不过是汉字时会是什么感想。不管怎么说，我向往和怀念十年前的生活，我自己的……还有那我不曾体会过的原生态编辑部生活。我不能穿越时间，但是至少我可以用某种方式来向他致敬。这就是本次愚人节专题的全部动机。



愚人节专题一共5个版，分别用了5个游戏天地历史上著名的编辑作为责编，5个版面分别指代现在的5个明星栏目。使用了大量的扫描内容如当时4000元的显卡等等来突出时代的差异，在排版和撰写上也力求仿古讽今。专题推出后造成读者巨大反响，也使愚人节专题成为一年一度的传统。

撷众英以成芳

——“游文戏字”栏目综述篇

文:神踏踏

作者 & 编者按

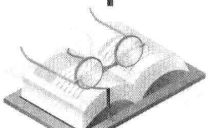
“游文戏字”栏目自诞生以来,便和“文学”一词脱不开干系。和《游戏天地》的其他栏目相比,“游文戏字”在娱乐性之外有着更为自由的思维空间和评述余地,人们始终关注着它、思考着它、同时也在不停的尝试着用自己的方式去影响着它。

长久以来,“游文戏字”从未缺乏过精妙的见解和品评。不论是阶段性的还是针对具体文章的,动辄洋洋洒洒自成一文。倘若把这些衍生于栏目本身的游离文字收集起来,就算是用于出书也绰绰有余——所以,在我动手写这篇稿子之前就已经打定主意:与其在这些已然完备,并且经过事实检验的论述之外强行另推新说,倒不如以谦逊恭谨的态度把它们汇集成一个系统。归根结底,我不过是照看着“游文戏字”这座宝库的“出纳员”而已,并不见得就比那些杰出的作者或评论员高明。

古人云:“华服必配宝刀”——“游文戏字”的华美绮丽是有目共睹的,以此论之,我要为它作文,也就得拿出相应的架式,否则便有辱没珠玉之嫌。然而,正如职业水手懂得尊敬大海一样,见过太多好文的我亦深知“班门弄斧”的可笑之所在。玉树昏鸦,金阁土瓦,战战兢兢中,我仅能对这方流淌着才华的净土进行了简陋的记叙。当您,亲爱的读者,能从这份算不上精彩的综述里看到“游文戏字”的来龙去脉,并为其中的闪亮光辉而赞叹不已时,我的全部愿望就已经得到了满足。

十年特别版 栏目进化史之游戏小说

1999 年,时任《游戏天地》编辑的天生玩家决定在报纸上开辟一个游戏小说的专栏,后来在业界内大名鼎鼎的 commando 和 Salala 对此表示赞同,他们同天生玩家详细商议了栏目定位的具体细节,并将其命名为“游文戏字”。



那时,“游文戏字”由 commando 与 Salala 轮流撰稿,每人每月一篇文章,分四期刊载。

尽管每月完成一篇万余字的小说多少难逃速成之嫌,但 commando 和 Salala 仍然以极大的热情完成着自己的工作。当时的网络文学远没有现在兴旺,“榕树下”等文学站点亦是全无踪影,以游戏为题材的小说更是少之又少。在这样一个相对宽松的环境中,“游文戏字”甫一推出便获得了读者们的一致好评。

毫无疑问,“游文戏字”是一个“天生富贵”的栏目——在 commando、Salala、天生玩家等人的全力施为下,它从一开始就获得了较高的起点。在彼时的作品之中,虽说大多以第一人称视角描写,主角身边也通常有美丽的女孩子,但这类网恋题材的小说并不像现在这般泛滥。而且,一些堪称后来者榜样的好文亦同时出现,比如由 commando 所撰的,至今还在为部分老玩家所津津乐道的《正规军与杂牌军的战斗》。

当时光的指针转向 2000 年之际,“游文戏字”迎来了两个非常重要的发展机遇:纯银的加盟以及《悟空传》的刊登。

以“衰人”笔名出现于“游文戏字”里的纯银,是此栏命中注定的因缘。在未来的日子里,他将高举着“游戏文学”的大旗如风奔行,创办首届“CBI 游戏文学大赛”,在整个游戏圈内造成深远影响。

而《悟空传》的刊登,则令“游文戏字”成了焦点中的焦点,瞩目中的瞩目。

正所谓“他山之石,可以攻玉”,今何在先生的成名作《悟空传》并不能算是一部游戏小说,但是它在“游文戏字”上的连载却为这个栏目带来了巨大的生命力。时任“游文戏字”责任编辑的呜呜认为:游戏小说要获得发展,就必须打破现有的局限眼届,到更广泛的空间中去汲取营养,《悟空传》正是实现这一目的的上佳人选。

无论从哪个方面来说,《悟空传》都具有讨好年轻读者的资质:大胆新奇、不守规矩、富于想象力,它在“游文戏字”上所获得的巨大成功令一大批读者、玩家、作者汇集到该栏目之下,人气之旺,无以复加;另一方面,此文也带来了剧烈的争议,推崇者和反感者的声音都很强势,“游文戏字”事后专门用了大量篇幅来刊载各种各样的读者评论和辩驳,建立了思辨、论证的有益体系;更为重要的是,《悟空传》的确为游戏小说创作打开了一扇天窗,为其的进一步发展提供了条件。

继 2000 年的“点火助推”之后,2001 年对“游文戏字”来说同样的精彩纷呈。

首先,承接《悟空传》之风,新任责编卓叶继续在该栏上推出了以轻松幽默见长的《海之相》和今何在先生的另一长篇奇幻小说《若星汉的天空下》。这两部作品同样并非属于游戏小说的范畴。其中,《若星汉的天空下》一文的连载日期从 2001 年 5 月一直跨度到 2001 年 10 月,堪称空前绝后。

就读者向来说,《海之相》拥有比《悟空传》更贴近读者的娱乐性,却难以取得《悟空传》般的商业成功。《海之相》饱含创意的搞笑桥段让初学者难以模仿,在“游文戏字”的历史上,它只能算作一个轻松的调剂,并未成为经典篇章。

至于《若星汉的天空下》,则是奇幻文学在游戏圈内的一次展示。作者用庞大、致密的架构为《游戏天地》的读者们来了一次“天下布武”,虽然它在对历史感的追求中丧失了部分的戏剧性,亦不再具有当初《悟空传》的新鲜感和想象力,但就其创作水准而言,也足以把游

“游文戏字历年英雄榜” 1st.

《正规军与杂牌军的战斗》
刊登时间:1999 年
作者:commando

《光子列车》
刊登时间:2001 年
作者:罪 XX

《一样的星光》
刊登时间:2001 年
作者:老幺

《命运交叉的 Lost Temple》
刊登时间:2002 年
作者:埃克瑙·卡

《踩蝎英雄传》
刊登时间:2002 年
作者:虎袭来

《现代生活启示录》
刊登时间:2002 年
作者:01ram

《左衽》
刊登时间:2004 年
作者:废狗

《WC》
刊登时间:2004 年
作者:瘦狗

《背剑的轻骑兵》
刊登时间:2004 年
作者:乱·暮云春树

《网络英杰传》
刊登时间:2005 年
作者:笑三少

戏小说作者们的目光导向更为遥远的彼方。

其次，一批真正优秀的游戏小说出现于"游文戏字"之上，如罪天使的《光子列车》、老幺的《一样的星光下》等。此时，依托于流行游戏而进行游戏小说创作的格局开始逐渐形成并沿用至今。

最后，由纯银、呜呜所策划的"CBI首届全国游戏文学大赛"于该年10月15日正式问世。这个以"弘扬游戏文化，发展游戏文学"为宗旨的赛事诞生于一次简单的意见交流之中，但它却如一双比天之翼，将"游文戏字"带上了前所未有的高度，并且为整个游戏文化圈发掘出了许多强力作者，也为"游文戏字"栏目累积下了丰厚的精品文章。

关于游戏文学，首届游戏文学大赛的定义是："游戏文学就是以电视游戏及电脑游戏为创作背景、创作素材或者其它与电视游戏及电脑游戏相关的文学类作品。"后来衍生出一个比较正式和官方的定义："游戏文学就是植根于电子游戏之中的文学作品。"这个定义反过来是不成立的，也就是说，按之前的定义，基于游戏的再创作如可爱多的UO同人小说《平静的湖》属于游戏文学，而象《若星汉天空下》这样的游戏脚本则不是游戏文学。在这里，鬼畜王提出了一个扩大的外延——他把关于一些不存在的、虚构的游戏的文章和关于游戏者的文章也囊括进游戏文学的范畴，这样，游戏文学的定义就逐渐扩展为"关于电子游戏和游戏者的文学作品"。

在首届游戏文学大赛的入围者里，首先应该提到的是01ram。01ram应该属于废狗一条提到的"一小撮名为'搞游戏文学'，实际上却是凭借着自己是'搞文学的'，来游戏圈捞钱的文学青年"。因为受众群阅读水平的关系，他们的作品不会被主流读者接受。"这一小撮的参与提高了游戏文学的水平，然而'普罗大众'并不领情。这一小撮存在的意义便只能是被人挂起来说：'啊，这是一个高度'"。01ram的名字或许不为多数读者所知，但是要提游戏文学的高度就不能避开他。

《现代生活启示录：寻找灵儿》是01ram获二等奖的作品。它的涂鸦风格能让许多处于反抗期的读者觉得亲切；它带有一种类似大学毕业前综合症的焦虑空虚感，这很容易得到读者的共鸣。我们往往能在舶来品里找到01ram作品的精神血缘，这次是杰罗姆.大卫.塞林格。在塞林格的短篇小说《香蕉鱼的好日子》里，一个小孩寻找一条并不存在的鱼；在01ram的《现代生活启示录》里，李逍遥在机械地寻找并不存在的赵灵儿，寻找并不存在的爱情。在这里，01ram使用了一种近似美国式的涂鸦风格，用堆砌和故意重复的手法使人融入到生活体验中的烦躁感、空虚感里去；利用故意重复造成强烈对比和一种周而复始的模块式的感觉，让人感觉到世界正在变成砖墙，时间段就象墙里的砖，不断地雷同和重复。正如沿着砖墙只通向一个方向，在《现代生活启示录》里，不同环境下做不同的选择，结果都只有一个。《现代生活启示录》所表现的这种烦躁和空虚可以说与塞林格的《麦田里的守望者》一脉相承。

而三等奖作品《一样的星光》则是一篇以《星际争霸》为背景的游戏小说。小说构筑了一个地球移民的反乌托邦，在那里，因为技术的进步，使国家机器可以更好地掩饰对公民的控制。这种调子跟作者老幺的自由主义倾向有关，所以我们可以在这里看到乔治.奥威尔和扎米亚京的幽灵穿行其中。老幺在《一样的星光》里流露出了对强大国家机器的不信任。"好的政府是小政府"，正如老幺在题记中所问到的，"当一个社会在效率和自由之间选择了前者，个体的价值会被逼到什么地步呢？"这不由得让人想到我们当前所处的社会，它的价值观更倾向于效率，也许不久之后，我们就必须得要在发展的效率和个体的自由之间作出抉择。从来没有一篇游戏小说能让我们思考如此接近现实的问题。《一样的星光》将自由主义的概念明确地引入了游戏文学。物以稀为贵，反潮流的意识形态和写作角度使得《一样的星光》在一片了无新意的《星际争霸》同人小说里颇为惹眼。关于写作角度，老幺在谈到关于《一样的星光》里第一人称叙述的问题时曾说："第一人称模式其实可以看作是个人观与世界观的对抗，也可以看作是作者与读者间的对抗。作者要解放自己，首先要摆正的是一个姿态，叙述的姿态。"而在之前的一些游戏小说里，我们总能看到或多或少的自恋情结。

首届游戏文学大赛的冠军作品是埃克瑙·卡的《命运交叉的Lost Temple》。它结构和手法上借用了卡尔维诺小说《命运交叉的城堡》的套路，以塔罗牌牌型为桥将故事联结起来。可以说这是一次非常优秀的cosplay。但是无论卡尔维诺还是塔罗牌，在中国的受众多流行于小资阶层之中，与游戏文学的读者群交叉较少，这造成了一定的阅读障碍。这又是一个《星际争霸》的同人故事，作者在文中以第三人称的视角叙述了若干个互相扣在一起的故事。故事的主角们是我们所熟悉的，故事的内容则以塔罗牌所蕴含的意义来对人物命运进行解构。每一个牌型叙述其所对应的主角的经历，每一个牌型的故事独立成章，又互相关联相扣，从而引出了错综复杂的牌阵。这基本上就是文章的结构。作者在写作中娴熟地运用第三人称和第一人称的交替切换，从而让小说的视角呈现出类似电影的远、近景镜头和视角切换的效果，却没有使人感到突兀，这种能力是大部分游戏小说作者所不具备的。文章的结构对一些读过卡尔维诺小说的人来说并不陌生。《命运交叉的Lost Temple》文中的许多游戏名词可能会让不玩游戏的文学青年感到隔阂，从而造成阅读障碍，这样他们也许就会领略到游戏文学的高深莫测了——这是《命运交叉的Lost Temple》的获奖原因之一。《命运交叉的Lost Temple》的而且确是一篇上了层次的游戏小说。事实上这篇文章在写作的各个方面都具有相当大的学习和借鉴意义。它甚至在游戏小说对传统小说的借鉴学习上提供了一条可行的路径。该意义高于其本身内容所具有的意义。

2002年，"游文戏字"在收获与思索中沉稳度过。首届游戏文学大赛的获奖作品逐次刊登于栏目之上：埃克瑙·卡的《命运交叉的Lost Temple》、虎袭来的《踩蝎英雄传》、01ram的《现代生活启示录》、司马裤腿的《天劣》...... 精彩纷呈的文字如一席席引人垂涎的飨宴般大快读者朵颐。同时，它们也为后来的游戏小说提供了大量的创作模式和参照思路。

2003年，由于种种原因，"游文戏字"一栏的责任编辑换将频繁，风力、黑夜......8月份的时候，初来编辑部的我被委以执掌该栏的重任，年末，又操持起"CBI第二届全国游戏文学大赛"的策划组织之事。该年的"游文戏字"虽无轰动一时的强文出现，但在高水准的大平台之上，作品亦保持着相应的质量，其中，《龙牙刃》、《最后的雪人王》、《我，进化史》等文都可算是精品之作。同时，该年10月，《游戏天地》的前编辑[AOQ]cat在报纸上开设了一个名叫"波希米亚的左岸"的新栏目，主要就是刊载读者投稿的游戏文学习作，然后邀请名家加以点评。遗憾的是这个栏目两个月后无疾而终。这是一次十分有趣的尝试，如果这个栏目能长期稳定开办下去的话，对游戏文学将起到来自另一个方向的促进作用，因为它不仅培养作者也挑选和培养读者。它最大也是最后的瓶颈在于栏目编辑自身的水平。但是在到达瓶颈之前，它就被匆匆的关闭了。

2004年初，在编辑部同仁和读者朋友们的支持下，"CBI第二届全国游戏文学大赛"获得了圆满的成功。"游文戏字"栏目再一次得到加温不说，和首届大赛一样，大量的优秀稿件再一次汇聚在了栏目旗下：镜子的《月亮井》、废狗的《左仞》、声音的《别处流光》、瘦狗的《WC》、[STAR]@heaven的《星际小说》......

作为该届大赛的三等奖作品，《月亮井》一文的故事依靠若干当事人的主观叙述构成，不仅支离破碎无全局观，当事人的个人体验里还夹杂了主观因素。但这恰好符合小说发展趋势。随着社会发展，普世价值观更多地向个人主义倾斜。而小说的目的，归根结底是给读者提供那些他们从未经历的体验。

小说要进步，体验就必须更充分，既然两个人对某事的体验可能完全不同，那么所谓的准确描述就不可能存在，宏大叙事只能是一种坚硬的幻觉。人们发现多数情况下个人体验的小说比宏大叙事的小说更赏心悦目，因此渐渐抛弃了宏大叙事，更多地依靠个人体验来写作。当我们把某一件事称为本事，而任何一个对该事情的叙述都称为故事，在本事发生之后，从叙述者个人对该事情的经历的不同，故事和本事都有着轻微的差异，因此历史学中的重要定论便是：任何一件事情在发生之后，都不可能再重复了。这个论调影响了小说的发展。作家们开始抛弃叙述的准确，在一个故事里引入相互差别甚至矛盾的叙述，如芥川龙之介的《莽丛中》。《月亮井》类似《莽丛中》的个人体验叙事和分割视角的运用使它在意识上领先于其他绝大部分初选入围的投稿。

二等奖作品《SLG》的作者夜叉真名陶磊，为两届新概念作文比赛的获奖者，这是一个来自80年代后写作圈子的入侵者。《SLG》使用了一种武侠小说的行文风格来构筑一个两千多年前的三国世界。从语言上来看没有出彩的地方。这是一个双重外壳的故事：游戏者反复读档，终于玩出了超出常规的游戏结局，但这时游戏者发现自己也被

人读了一次档。这种建筑在发达的虚拟技术上的“虚幻的真实还是虚幻”的故事架构在科幻小说中已经屡见不鲜，1995年王晋康在《科幻世界》上发表的《七重外壳》就是一个例子。而《SLG》的亮点在于，它比起其他作品来，技法更加娴熟，文字更加通顺流畅。

而作为一等奖，《左衽》很短。作者废狗个人偏好于“福楼拜不带感情色彩的中立叙事和简约的用笔着墨”，以及博尔赫斯带有哲学思辩色彩的短篇小说。福楼拜对于推动剧情无用的事物十分吝啬，有时甚至不置一词，而卡尔维诺在《未来千年文学备忘录》里提到“紧凑”的表率之一——博尔赫斯，则是《左衽》的另一个效仿对象。《左衽》的最后一句，与博尔赫斯《武士和女俘的故事》的结尾简直一模一样，“这两句话也许只是一句话。谁知道呢，对于《新华字典》来说，组成这两句话的汉字大部分是一模一样的。”

我很庆幸，“游文戏字”并未在我的手里折损威名，尤其值得一提的是：该年的下半年，紧接着大赛获奖文章之后即有堪称出色的来稿出现，比如《背剑的轻骑兵》、《家园》等，可以说，长期以来较高水准的保持和两届赛事的推动，“游文戏字”的作者群体已经逐渐由青涩转为成熟，他们的创作手腕紧随时代节拍，不断的臻于完善。

2005年迄今，我对“游文戏字”一栏进行的诸般改革基本获得了读者们的认可。针对连载文章的“磨刀堂”和以增强交流、指引创作为目的的“每周投稿动态”发挥了预想中的作用。作为栏目的责任编辑，我可以相当肯定的说：“‘游文戏字’栏目迎来了它新一轮的作者繁荣期。”与以前相比，优秀篇章的创作不再局限于少数人中，如《失业的席尔瓦纳斯》、《方块回忆录》、《灰尘覆盖的日记》、《企鹅》等文均出自于新作者之手，而与此同时，老作者们也并没闲着，如笑三少的《网络英杰传》也引发了相当可观的热潮。除此之外，“CBI第三届全国游戏文学大赛”也在前两届的成功经验上于今年2月举办，如今，该项赛事已成为《游戏天地》每年固定下来的大型系列活动，位居《游戏天地》长期既定计划中的重要环节：在首届大赛中，我们固化了“游戏文学”的概念并将其深植人心；在第二届大赛中，我们将“游戏文学”进一步导向成熟，使其理论化和正规化；而本届赛事，我们则要让“游戏文学”走向社会，得到大众认可。目前，第三届大赛已经接近尾声，而从它的影响力及效果来看，我们的预定设想无疑是成功的。

过去的已然成为过去，“游文戏字”是《游戏天地》上目前最为出色和值得骄傲的栏目之一，这一点令我感到分外自豪！在未来的迷蒙岁月里，我依然会用自己的全副精力与热意来打造它的璀璨和光荣，我相信，“游文戏字”必将办得更好！

注：以上作品均按“游戏小说”的范围加以挑选，故《悟空传》、《若星汉的天空下》等稿件不在此例。

星光十年：夜雨回顾 序

1998年前后，江湖夜雨作为不固定栏目首次亮相。——在1997－1998年前后的报纸上，没有哪个栏目能稳坐泰山。大多是有题材就上，没题材就撤。因为散且杂，长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上。一个个栏目前仆后继地倒下，江湖夜雨跌跌撞撞的闯过封锁线——No，绝对没有这么悲情和壮观，想来它应该是在缝隙里扭捏的长起来。那时夜雨犹如一片菜园子，倭瓜葫芦一起长。不少心得、前瞻和评论类的文章也在其中间或生存。一篇无法明确定位的好稿，当它不知道适合在哪个栏目发表的时候，江湖夜雨就敞开大门。

在夜雨的历史“悬案”中，很多对报纸了解不多的玩家，开口便称“初代夜雨掌门人毛熊”，但真正的初代是98年前后的教官。99年5月，毛熊三走马上任，以《东逝的长江水，永远的三国四》赢得满堂喝彩。这篇文章宣告了一个类型的诞生，夜雨从此成为玩家宣泄和表达情感的场所，对生活的迷惑，对爱情的向往，对游戏的执著，在这里喷涌而出。因为这个偶然的机会，无数作者的才情展示出来。老刀、八神经、善良的大灰狼、大熊……这些后来在业界响当当的角色，从夜雨走出。

2000年，毛熊三离开报社，三兽接手夜雨栏目，夜雨也扩版到两个。这段时间《我不是一个落单的机枪兵》以生活的哀思，赢得了苦闷人士的共鸣；夜雨的柔情与感动并存。2001年，有着“黑皮眼哥”怪异代称的川大中文系才子卓叶被白菜理起又扒拉出来，读者边程序化地哭喊着“三兽不要走”边痛斥卓叶“无德无才不能担当”。当然，这类场景在后来不断上演，年年事相似，次次人不同。

在卓叶接手的时间里，夜雨的承载目标进一步明朗化。一些评论向、研究向的文章出现、兴盛、然后分流。当时的夜雨为报纸后来栏目细分打下了坚实基础。“百家争鸣，百花齐放”的胜景，加之引导无数玩家就此走上作者甚至从业者的道路：古留根尾·我我神、夏拉非、雨竹、虫子、单车上的骑士……从此铸就卓叶的“经典编辑”地位。02年四月，在呜呜的倡导下，附加栏目“民光夜话”出台，广受欢迎。两年后，卓叶愚人节玩了一把“退隐”的游戏后，转职做报纸综合内容，创造了目前为止夜雨责任编辑的时间纪录：三年零一个月。直到功成名就挂冠归，“卓一刀”的名号依旧在新一代玩家群中传诵不已。

04年，“网络游戏极大兴盛”已经是一个落伍的话题；但“玩网游生存、游戏生命从一开始就由3D技术和韩国人喂养长大的”游戏玩家终于爆发出泛滥成灾的迹象。同年三月，前夜雨作者舔神机缘偶合，接替工作。这一年的夜雨作者首推加加不鲁根，受到80后读者的极度尊崇。这一时期还出现了故作沧桑和颓废倾向的流行，年轻一代回忆初高中甚至小学以表现“深沉”成为话题主流。这一现象一直影响到现在，毁誉参半。

05年新春伊始，因势利导，目前的夜雨编辑Voice受命走马上任，成为新一代夜雨编辑。力图扭转颓废流行风的同时，提拔新人，拨乱反正，尽可能弱化以厌学为荣、无病呻吟、颓废和擦边球等话题，净化夜雨导向。这是一个重建大于创造的中兴时期，培养新人，重现夜雨繁荣向上的风貌，是这时间的主要方向。在今后的日子里，夜雨将随潮流而动，随玩家年龄的成长、心境的变化，重铸精神家园。

掐指一算的刹那，十年的时光已从指间溜走，夜雨陪伴我们走过十分之七的悠悠岁月。春风桃李落花成果，夜雨江湖绵延不息；当我们重温过往，一瞬即是永恒。

——声音

CBIG评测室

历史回顾

2003年10月，《电脑商情报－游戏天地》正式组建CBIG游戏专业评测室，依托CBI信息服务集团的技术和编辑力量，以严谨、客观、准确的第三方姿态追踪最新的游戏及硬件产品，并公正客观地对各类电脑游戏及硬件产品进行严格的测评，通过《游戏天地》向全国百万读者提供参考及选择依据。

2003年岁末，首届“天地风云”年度游戏/硬件评选活动成功举办，由于评选形式新颖，玩家指向性强，评测活动不仅受到了众多玩家的关注，同时还得到了诸多硬件厂商的积极支持与响应，于游戏产业内引起了强烈的反响，包括新浪、网易、TOM、硅谷动力、太平洋游戏等众多游戏网站纷纷转载刊登评选结果。

成立近两年来，CBIG评测室通过自身的努力及于游戏方面的先天优势，受到越来越多的玩家及业内人士的认可，我们不变的宗旨就是：为玩家推荐最新、最好且最适合游戏的各类电脑硬件产品。

十年特别版 栏目进化史之夜雨 · 夜雨精选文章回顾

兵器坊

历史回顾

兵器坊，前身“GW军火库”，最早出现在1997年的“游戏天地”中，不定期出现，所负责的编辑也在不断更换，先后有狼烟、Fight等编辑胜任，以介绍对游戏玩家有用的硬件及相关硬件知识为主。

2001年，由QC接手，正式改名为“兵器坊”，并正式成为游戏天地的常规栏目之一，每期两版，延续至今。

与其余大众硬件媒体不同的是，游戏天地的“兵器坊”寻求的是一种游戏玩家容易接受的硬件介绍方式，同时也非常注重硬件与游戏的切实联系，尝试性地将枯燥的硬件知识与有趣的游戏体验结合起来，让玩家更容易接受，阅读起来也更加的投入。

有一篇出自“GW军火库”的文章至今仍令我记忆犹新，那应该在是98年的某一期报纸中，

介绍3DFX的VOODOO在《QUAKE2》中的某些细节表现，我正是因为那篇文章才爱上VOODOO、迷上QUAKE的。

2002年底，我正式从QC处接手“兵器坊”这一栏目，在近三年的栏目制作中，我曾大刀阔斧地对这一栏目进行了多次改革，使它更适合现代玩家的口味，实用性方面也在不断的加强。不少读者及前任编辑的意见也在其间给我了很大的帮助，“兵器坊”栏目的人气日益高涨。

如今，越来越多的针对玩家设计的专用游戏硬件开始出现在众玩家眼前，我们的“兵器坊”也将始终秉着“为玩家服务”这一原则坚持下去，进一步挖掘游戏与硬件的全新结合点，让它成为真正的具游戏天地特色的独有硬件栏目。

——疯花生

星光照耀十年：

——夜雨美文十年精粹

十年旅途，星光汇聚。

作为报纸的头牌栏目，
江湖夜雨在这场十年庆典中
更承载了几分欢欣中的凝重。
在它诞生的这些日子里，
满溢着青春的欢歌、泪水、
思索与记忆。
在浏览夜雨栏目的风雨旅途之后，
我们精选了十一篇具有
代表意义的夜雨作品。
它们在夜雨栏目的发展中，
在创作、文风、题材、体裁、
思想各个方面，
都对读者群有着
或多或少的影响力。
重新阅读起这些过往的文字，
你能否从中找回那份最初感动？

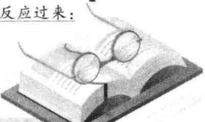
1.传奇的起点：

世有毛熊，然后有江湖夜雨；世有《东逝》，然后见夜雨传奇。从名不见经传到报纸的首席金牌栏目，契合的时间，契合的地点，契合的人物创造了一个契合的转机。毛熊三以《东逝》一文，将夜雨成功转化为读者倾诉游戏人生情绪的心灵家园。

《东逝的长江水，永远的三国四》

赵大嘴（毛熊三）

……我对疯狂玩PC GAME行为的最深刻反思是在课堂上。大三时我选了社会学。讲到“文化”这一章，提到“亚文化群”的概念，我突然反应过来：“游戏迷！”这既是一个亚文化群，而迷上游戏又一种有其深刻心理背景的文化现象。



玩三国四，让我可以弥补压力逼走的正常交流和交游，补偿一下我在复习时不曾意识到的寂寞，哪怕虚幻，也让我尝到了梦的滋味。人有生存的权利吧，人有做梦的权利吗？有快乐的权利吗？那张高考复习前被写满“三国四”的草稿纸，是一种梦想——对三国游戏的梦想？错，对自由的，对快乐的梦想；那nbawdata.s4，满是朋友的城池、大地，是梦境。那最后一班地铁，头班地铁，是无奈中的一种追求。

2.星际时代的最后一个机枪兵：

那是一个CS与SC两舸争流的时代。星际玩家的一片辉煌中已隐约流露出日薄西山的最后荣耀——当然，CS捕蝉还有魔兽在后，这是后话。当一个个星际玩家在生活的感伤与流离失所中不得不面对自己的现状，不得不惋惜地看到机枪兵们成群倒下，在生活的刀口上，在游戏新老交替的必然中，年华老去，时光不再。

《我不是一个落单的机枪兵》

child

……我完全不颓废，我还有656.2元的银行存款，不吸烟喝酒，纯洁得像卫生纸。我觉得，如果你是那个可怜虫，不管是身首异处的一瞬间还是与口水虫对峙的一刹那，我都会后悔自己为什么要是一个机枪兵，为什么会只有40的HP，为什么不会隐形，为什么不是一个medie可以起码撑过那一刀，为什么不是一架wraith可以远远地跑开去，为什么不是一架要Battle Cruiser可以两枪毙掉一条小狗三枪一只口水虫……如果事先知道将要面对无数杀之不尽的异型怪兽只有死路一条，如果事先可以体会dark temper那隐匿在黑暗中一击必杀的恐怖，如果事先明白会发出那样毫无特点的惨叫声跟所有的机枪兵以同一种姿态势渐着痕迹死去……哈哈，对于一个机枪兵，这样的问题始终太艰深了。

十年特别版 栏目进化史之夜雨·夜雨精选文章回顾

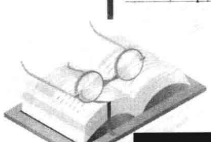
3.长句、思考与夜雨转型期的分流:

当年我我神虽万千人吾往矣,坚定的“用长句折磨所有夜雨读者的阅读神经”,从而引出的特级大论战,在今天已然成了古董般的故事。如今重读,方才渐领会了其中思想的闪光。这百家争鸣的评论类文章中,你可曾窥见当年夜雨转型期的影子?后来,随着“铁嘴丹心”与“游人论道”先后登台,评论向文章逐渐从夜雨栏目分流。报纸栏目定位的历史,揭开了新的一页。

《生活的巢臼》等

古留根尾·我我神

……做一次调查,看看你身边的玩家有多少会在生活中不自觉地将自我代入到游戏环境中去。其结果会让你吃惊地发现,原来最要好的朋友是这样热衷于猛K你一顿,看看你头上不断冒数字出来。但所有这混淆是非却往往为我们所笑:看着国歌中炮弹在水中爆炸的镜头,脑子里会情不自禁地赞叹这水纹效果是如此完美,以至于教科委的官僚们喝了一下午碧螺春讨论出来的爱国主义教育方针顿时在阿尔法效果下付诸东流;身上短斤少两的时候顿时会想去寻找几个剪径的草寇,A点银子的同时看有无经验值捞,顺便Level个Up,好像梁山一帮是因为程序锁定等级使然才让皇帝主角招安;而吃顿饭就算不用S/L以求最佳营养效果,至少也要在饭后长几点HP,否则对不起使用“米饭”这个指令似的。



4.游戏文化,从彷徨到呐喊:

游戏到底有没有文化?在主流文化语言的狂轰乱炸下,雨竹这篇从纯文化角度出发的探讨,无疑在当时具有振聋发聩的作用。时代在进步,文化也是一个发展变化的概念,正如千年前民间的俗语诗就是今天的古乐府。当“游戏文化”从草根走上庙堂的时候,也就是《游戏天地》坚持文化路线、坚持人文关怀,这些多年努力的最大回报。

《站在文化屋檐的瓦片上》

雨竹

……对于游戏的文化,贬者多褒者少;对于游戏的文化,很多人本来是赞许的,但因为年纪、阅历、文化程度的缘故,哑口而不敢言。文化有其时代,文明有其年代,而宣扬文化的人也应该抱着研究文化的本质,从尊重文化精神的角度来看待现在的新文化,包括游戏文化。一方面,我们承认我们在文化的沙漠,这沙漠本来就是所谓文化人创建出来,不是我们后来者的错误。另一面,我们通过努力,寻求传统文化和现代文明的结合,提炼自己新的文化基点,有些文化的批判者,只因为他们本身出身的文化缺陷和理解文化的混乱思想,而不懂欣赏,又如何有权利来批评新的游戏的文化,质疑它的文化性和文明的脚步呢?

5.浪子回头·母爱似金:

这是当年曾在网络上广为流传,后来被夜雨转发的文章:孩子沉迷游戏耽误学业,母亲跪地换回儿子的猛醒。浪子回头金不换,在与网瘾的斗争中,母亲用尊严挽回了悬崖边的孩子,曾经令多少有着相似经历的人泪流满面。但不是每个人生都有这样完好的结局;在今天,这么多年过去了,这样的悲剧场面不但没有减少,反而在更为复杂的社会背景下,愈演愈烈,令人扼腕。

《母亲放弃尊严的一跪》

叹息之墙

……母亲是个清高的知识分子。她在一所中学里教语文,把名誉看得比金子都贵。可今天为了她那不争气的儿子,她跪下了。我不知道这一跪在系主任的心里有多重,可这一跪却把我所有认为自己应该得到理解,得到原谅的理由,全部粉碎了。我明白,我还能留在这所学校是我母亲用尊严换来的,我再也没去玩过网络游戏,我比任何人都自卑的学习。从那时刻起我没把自己当人看过,母亲跪下的那一刻深深烙在了我的记忆里,每当我从网吧门口经过时,那一幕会不自然的浮现上来,让我一丝也不敢松懈地继续向前。这就是母亲这辈子给我上的最生动的一课。教会我世界上最宝贵的爱。这是我的母爱,这是我从我母亲那里得到的母爱故事。我会把这个故事珍藏一辈子。

昔日评语:

事先申明,上文为热心读者冷血剑推荐的一篇网上广为流传的帖子,用搜索引擎很好查到,初次登载时间今年3到4月间,相信不少人都读过。其实不管看过与否,这样的好故事都应该让更多的人知晓,特别是网络游戏持续高烧的今天。所以它就具有了登上夜雨的现实意义。还是那句话:游戏有益身心,沉迷影响生活。

——卓叶

□

6.富足的空虚与贫穷的快乐:

在我们喝可乐吃KFC玩游戏比拼开销收入的时候,有一个字眼我们无法忽视:穷人。当年轻一代在论坛为睚眦而怒,以嗥叫着“战!”为空虚的快乐时,一样有清醒的作者将目光投向被遗忘的角落。贫穷的舍友、在艰辛生活下为游戏感动的同学,以及用仅有的微薄金钱买来快乐的孩子。我们知道,在夜雨的讲述里,每一个人都有追求快乐的权利,每一种人都应该有被关注时刻。

《半小时的幸福》

思念罢了

我闲在电脑前发呆时,瞥眼看到一个8、9岁的小姑娘,衣着有点破烂。我心里有点烦,因为她打扰了生意。我说,没什么好看的,回家学习去。

她说,我不上学了。又说叔叔我想上网,我有一块钱,能上多久?

她费力的从口袋里摸出一张皱巴巴的一块钱。

我说一块钱上不了网。

她说,我真的很想玩,求求你了。

一块钱也是钱。于是我说，一块钱能上半小时。

她说那好，我上半小时，我给她开了旁边的机器，收下了这张皱皱巴巴的一块钱，接着发我的呆……

她玩得很开心。半小时很快就过去了，用她的速度可能也就打了200字。看着她幸福的样子，，我突然发现幸福来得这么容易。我看到一个小姑娘用1元钱换走了幸福快乐，虽然她的快乐很卑微。

幸福可以被一元钱买走。

7.校园民谣与终将远去的纯真年代：

曾经有一些往事在慢慢的浮现，曾经有一些心情在淡淡的消散。与大学生活交织在一起的夜雨故事，有着校园民谣一样简单悠长的旋律。包容着游戏、酒、朋友、学业、年轻的情感和此情可待成追忆的惆然。《那个傻×爱过你》奠定了虫子夜雨"吟游诗人"的地位，在社会与校园之间走游走的年轻人们，重读当年的评语，是否再度勾起那段回忆尚未可知；但可以确定的是，今年的情人节，可怜的虫子依旧是一个人度过的。

《那个傻×爱过你》

虫子

遇到她之前，
我以为我虽然不帅，
还算是一个萝卜，
遇到她之后，
我忽然发现自己活得就像一个傻×一样。

……我知道，我是一个另类，一个很普通的另类。到现在为止，我不知道我玩过或者看过多少游戏以及网络游戏，命运征服传奇凯旋天堂战场奇迹剑侠坦克童话大话等等，每个名字都让人遐想连翩。如果有奇迹传奇童话天堂，那也是别人的奇迹童话天堂传奇而已。在烦躁的游戏中，很少有人跋涉千里不是为了长经验值而是为了寻找一个风景秀丽的地方发呆，也很少有人会在大家热火朝天练级的时候，忽然停下来发呆，想，做这些事情到底为了什么。

我想可能已经没有人可以像我一样放着满地的经验值不管，而去看游戏里看上去很美的天空了。我在某个游戏的论坛上写下如此的心情：虽然这个世界并不美好，但是我可以骗自己说我们的确在朝着美好的方向走。

昔日评语：

肯定是悲剧性的结尾，却无法掩盖自己眼中越来越浓重的失望，曾经经常对不得其法的菜鸟玩家说：游戏，不是这样玩滴……而，现在，我也只有说：爱情，不是这样去追求滴……兄弟啊，你这是在自虐啊，可怜的虫子，2004的情人节依然是孤单的一个人过。

——卓叶

8. 美文夜雨的清新之风：

从帝国时代到罗马战争，从唤醒牛顿定律的刹那到暗夜精灵护卫的永恒，一棵远古的参天大树勾勒出多少游戏场景中熟悉的回忆。旁征博引的典故，丝丝入扣的描写，将读者的思绪带入了那遥远的异国故事。大气磅礴的场景在单车上的骑士手中徐徐展开。这是一篇尽展游戏文化风采的夜雨美文。想想看，在有心者眼中，即使是一棵简单的树，背后又包涵着多少游戏中说不尽的故事？

《树的回忆——重温地球时代》

单车上的骑士

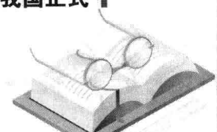
……我是风中的一粒种子，历经惊涛骇浪、鸟腹鱼腩之后，来到了这块温暖的平原上空。风神把我降落在这片沃土上，我便开始生根发芽。根往地层深处钻，穿过猛犸的长牙，恐龙的遗骸，鱼鳍的脊椎，贝螺的残壳。枝叶往天空伸展，望见舒缓的幼发拉底河，雄峻的高加索山脉，浩瀚的里海，我的兄弟姐妹遍布天涯海角。我们根脉相通，彼此感应，分享着天地间的风景。念祷之间，一代代人死去，一代代人出生。闪米特人、赫梯人、苏美尔人、巴比伦人……此起彼伏，生生不息。我一次次地目睹他们与天灾人祸殊死搏斗，流离失所。然而苦难的淤泥里才会凝出不朽的结晶，熊熊的烈火中才会诞生勇士的芬芳。茹毛饮血渐渐被刀耕火种代替，草绳记事演变成了石版泥书，木锨石斧则化为铜锄铁镐，刀剑弓矢。

9.大浪淘沙的滚滚前奏：

无可否认，如果没有当年国家体育总局批准电子竞技为我国正式开展的第99个体育项目，今天中国游戏玩家职业化的进程绝不会来得如此迅猛壮观。当年，LandwioR以半激情半戏谑的口吻，留下了这篇仿照《我有一个梦想》的游戏玩家战地宣言。两年过去了，梦想正在实现；尽管这"实现"的梦想中又夹杂了多少随之产生的不和谐。但眼望前途，我们依旧坚信那句亘古不变的激情宣言："朋友们，今天我要对你们说，尽管眼下困难重重，但我们已经见到了黎明。"

《战地宣言——写在国家体育总局正式批准电子竞技为我国正式开展的第99个体育项目后的第一个新年》

LandwioR



……朋友们，今天我要对你们说，尽管眼下困难重重，但我们已经见到了黎明。

我梦想有一天，游戏业在这个国家崛起，实现其第九艺术的真谛，我们昨天忍受的一切都改变——尽管仍有多数人以完成固定学业考取名牌大学为行为准则——而那时，父母看到可爱的儿子关于游戏的梦想奋斗时也会鼓励和欣慰。这是我们的希望。

因此，让职业化之声响彻重骑与战舰称雄的帝国时代的大地天空！

让职业化之声响彻冷刃与魔法争霸的德拉诺大陆的河流海洋！

让职业化之声响彻子弹与硝烟交织的反恐精英足迹遍布的崇山峻岭！

让职业化之声响彻精神力与科技抗衡的Aiur外围的星际宇宙！

当这个声音如星辰坠落般席卷大地，我们要加速这一天的到来。那时，所有热爱游戏的孩子，同龄人和老人，正常玩家和左撇子，将能携手同唱那首从唐朝流传至今的歌："Only you……"

昔日评语：

无以伦比的激情浪漫背后，我看闪耀金光的大河在解冻，开始奔涌……据说，新的一年中，光是国内大规模的电子竞技赛事，都是国字号的哦！期待职业的竞技高手们，你们准备好了吗？而另一个疑问是：我们的社会，真的做好容纳他们的准备了吗？

——卓一刀

10.后现代堕落，后现代娱乐：

偶像化的夜雨时代催生了时代的偶像，在卓叶执掌时尚属“填版作者”的加加不鲁根已然迅速把握住前卫思想潮流，成长为一代新星。这一时期，私以为本文却是最有代表性的集大成者。快餐、电子音乐、退学、反传统、颠覆和流浪是新时代的主题，迷惘和颓废的新一代在物质化生活潮流中怪异舞蹈。正因如此，“希望”、“梦想”和“真诚”才显得愈发可贵。

《混混山魈和花样年华》

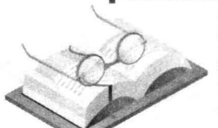
加加不鲁根

退学后的山魈在社会上游荡。开始他很不如意（当然后来也不怎么强）——每天早上都见他西装革履骑二八车飞奔而去，晚上又见他骑二八车失魂落魄地回来。山魈开始为生活奔波的时候，我正在被高三折磨得生不如死，每天鸡叫便去上早自习，鬼叫才能下晚自习回家。

我们坐在×路车的尾巴上晃晃悠悠，山魈戴上ER4闭目听歌。华灯初上，我望着车窗外渐渐升起的霓虹，许多车从眼前穿过。好车、破车、两轮、四轮，有快有慢却不能调头。我们也不是驶入了单行道的车么？一旦开始，只能硬着头皮走下去。生活中没有S/L大法，这似乎也并不是坏事。只是这汹涌的车流中，我是哪辆？宝马7系列或一辆骄傲的二手28车？

“无论如何，后悔是人类最低级趣味的感情活动。”我想。

这个时候，山魈突然转过头来看了看我，莫名其妙地笑了。也许他听到了让他感动的《给路卡的摇篮曲》；或者，他也听到了我的心声。



昔日评语：

翘课、通宵、退学，从前自己在学生会做检察时极其鄙视之；今天看来，却也是人皆不同，难免有之。子非吾，安知吾之乐？所谓的“颓废生活”，不过是没有服从大多数人的意志而被诟病而已。

——Voice

外一篇·学业与游戏，疑问未休：

2001年，作者夏拉非退学，在夜雨发表指责教育，呼唤“自由”的《叛逆无罪》。一时哗然。有年轻读者为之喝彩，也读者家长质疑其偏激言论，认为存在误导。这其实还是我们不得不面对的尴尬话题：指责教育的失败而拒绝教育选择游戏，是否是合理的选择？游戏与学业，究竟该如何对待？游戏产业真的是游戏玩家的收容所吗？四年过去了，这个话题依旧延续。仅有的后续消息是，据说目前夏已从某校导演专业毕业。当年自居光荣的教育反叛者，如今终于还是回归了学校与教育的课堂。

叛逆无罪

夏拉非

上学，对我而言是个问题。刻版灌输的教育制度令我感到压抑沉闷不自在。老师怒目嘶叫，不断吼着命令那些脑干已经在课堂上铺天盖地的混合高数鸟文被动句氢氧化钠和磁感线的洗脑过程中僵硬石化的白痴们连续数小时同雪块和泥土搏斗，或者偶尔为自己也省掉下楼买烟打饭的步骤。我和老师的关系大体上就这样。

大概是在6月份，发表过20篇游戏相关稿件的我，自豪地认为能够以此生存，并且实在受够了去学习那些可能这辈子也用不到的高等教育专制制度下强制灌输的课程。终于，我永远的离开了那所不断滋生霉菌的自由心灵管制所。

第一次，我嗅到了自由。那天的阳光格外灿烂。

我是反对现今教育制度的牺牲品，是社会中走上歧路的反叛者。

我是罪人。

快乐的罪人。

昔日评语：

路是自己选择的，当我看到这篇文章时候一样不相信；经再三确认，终于明白了电视上飞机撞大楼是真的，现实生活中退学也是真的，这个世界真是越来越疯狂了。夏正在他选择的道路上艰难的跋涉着，无论他今后面对的是鲜花还是荆棘丛林，无此恒心毅力者，还是不要模仿的为好。——卓叶

网游版栏目 历史回顾

和单机游戏比起来，网游只能算是新生事物，同样，和游戏天地的其他板块比起来，网游板块也仅仅只能算是小兄弟了。2000年，网络创世纪开始兴起，作为一种全新的游戏形式，身为权威游戏媒体的游戏天地自然不会视而不见，很快对其做了详细的介绍和报道，只不过，当时从玩家到编辑只怕都不会想到日后的某一天网络游戏会发展到今天这种地步，甚至大有取代单机一统天下的趋势。

有关网游的内容出现得虽然还算早，但是真正固定下来并且延续至今的栏目却不多，从栏目上来说，风力可以算作是网络游戏板块的奠基人，其一手创办的“露一小脸”从2002年上半年至今，虽然中间因故暂停了近半年，但是无论从人气还是读者参与的积极性来说都是网络游戏板块的NO.1，自从风力离职后露一小脸由我接手负责，由于该栏目定位不在高深而在通俗，以玩家描述自己的亲身经历为主，因此我自然是萧规曹随，继续保持栏目一贯的定位与方针。很长一段时间以来，都有读者抱怨说小脸的内容过于浅显，缺乏“高精尖”的内容，这里我再次强调：该栏目注重的是给予玩家一个“露脸”的机会，而不是内容的高深，想看深度内容的玩家可以从其他栏目中得到满足（虽然目前类似的栏目很少出现……）。

铁嘴丹心是网游板块的另一个重头栏目，不过在资历上比起功略、夜雨之类传统的招牌栏目来仍然只算小字辈。铁嘴丹心第一次出现是在2003年的下半年，距今刚好两年的时间。该栏目诞生伊始是由我和风力轮流主持的，当时的定位还很模糊，主要是侧重于一些现象的评论与分析，进入2004年，铁嘴开始关注网游业界的重大事件，特别是在玩家间有巨大影响的事件：比如魔剑玩家在韩国的经历、比如网星的5万人大封号、比如天堂II的外挂风潮等等，与此同时，铁嘴还对业界的一些丑恶现象进行了无情的批判，类似厂商直接卖装备、私服比官服先行、某些无良厂商大肆散布低级庸俗广告之类的行为都被铁嘴彻底的曝光。正是因为对类似事件的快速报导，铁嘴在玩家心目中的地位迅速提高，每周都会收到大量玩家发来的投诉信件反映他们受到的不公正待遇以及网游中的种种丑恶现象。在今后的日子里，铁嘴将永远遵循公正、客观、准确、及时的原则报导所有玩家关心、关注的网游界动态。

除了小脸与铁嘴这两大招牌栏目之外，网游版最近也开辟了不少全新的栏目，比如网游评测、网游八卦站、E天地战记等等，但是这些栏目目前都尚处于摸索阶段，还有待进一步的探索和提高，自然也就没有什么历史可谈，也许，到了游戏天地二十周年专刊的时候，当时的编辑会详细的描述起它们的历史。

除了原创栏目，网游板块还有一个最重要、所占版面最多的内容，就是配合稿件——也就是俗称的软文。其实现在恐怕资历稍微老一点的读者都可以很容易的分辨出原创内容和配合内容了。是的，尽管所有的游戏媒体都在回避这个问题，但是问题却不会因为回避而消失。实际上，对几乎所有游戏媒体来说处理好原创内容与配合内容的关系都是最为头疼的问题。这个问题已经引起了我们的高度重视，而我们也一直致力于解决这个问题，大量增加原创内容，对配合文章自行组稿保证内容质量，尽管目前还不能做到让读者100%满意，但是我们一直在努力。

——黑夜

为了那些已然消逝的栏目——游戏天地之《天外飞仙录》

文：神踏踏

作者 & 编者按：

“为那些已然消逝的栏目撰一篇文章，我要你写得既严肃，又活泼；既庄重，又诙谐；既要有那么点沧桑感怀，又要有那么点素雅朴实……”当卓一刀嘴唇翻动，将上述音节灌入我耳膜之际，云层中猛现一道惊雷，端端在我百会穴上炸响。恍惚中，一切均变得空灵而幽远……另一个“我”轻飘飘的自七窍中跃然而出，礼貌的向我道别。残存的，昏昏然的意识里，便只余下三个大字——“为、什、么”。

和所有的成熟刊物一样，《游戏天地》在它自己的十年之中，其栏目也经历了生死的变迁和轮回。我始终无法准确把握稿子的风格定位——不是因为缺乏思维的能量，而是这能量太过庞大，即便将我的整个肉身作为容器，它们仍然不受控制的奔涌狂飚，令我手足无措。怎样的表现形式既合适，又新鲜呢？我脑子疯狂的旋转，高速生产着一个又一个的设想：从皇帝祭拜列祖列宗到但丁的地狱天堂之旅，从北欧神话的万神殿到释迦牟尼顿悟涅□，甚至还有什么“竹林七贤”、“金盆洗手”、“桃花源记”等莫名其妙的东东，但最后，它们无一例外的被我否定：不管是谈“生死”还是谈“退隐”，都不能对《游戏天地》曾经存在过的栏目们做出一个准确的形容。事实上，栏目的取消有着多种多样的原由，或因使命完成、或因游戏环境的改变、或因职能的重新划分……无论如何，都很难用一个意象来概括表述，这一点令我大伤脑筋。

问题的解决还得要感谢卡尔本。当我站在五楼窗口，用远眺来稍舒心怀时，他问我有没有“跳下去”的念头。我说有，然后就下意识的用右手捏了个剑诀，单腿独立着蹦了一下——看过周星星《大内密探》的朋友们当然知道其中的含义。就这样，淤积已久的脑袋豁然锁定了“天外飞仙”这个词汇，何其逍遥，何其洒脱，又何其的啼笑因缘！

【首章——百晓仙】

题曰：　天南海北汇一堂，
　　　　七嘴八舌是我长。
　　　　三言两语启心智，
　　　　欢迎玩友来茶房。

仙人仙貌：百晓仙面目和蔼，脸圆而肚阔，舌巧善言，耳聪能辨，知天下之游戏事，自号“玩友茶房”。

点化导师：三兽

功绩一考：“玩友茶房”同志是《游戏天地》的元老级人物，在促进读者与编辑、读者与读者之间的交流方面发挥了重要作用。不仅如此，他还着眼于实际，用解答游戏中各种疑难杂症的方式来服务于大众，知无不言，言无不尽，是玩家、读者们真真正正的“贴心人”。

飞仙经历：话说这日“玩友茶房”一如既往的铺开四十九张海桌，香茗瓜子摆布停当，专待说客聊友前来享用。不料过了晌午天气，却仍是冷清得门可罗雀。心下疑惑间，有门人飞身来报，奉上一件物事。“玩友茶房”接过急视，竟是个名唤“玩友茶房网络版”的东东，但见往日的主顾们在其中畅所欲言，帖子发得流水也似，瞬息可见，比自己“一周一会”的频率不知快上了多少倍！“玩友茶房”呆愣片刻，旋即笑得喘不过气来，连说三声“好！好!!好!!!”后倒地不起，飘然登仙。

【贰章——混沌仙】

题曰：　笑侃新闻无忌惮，
　　　　理论杂评桃花扇。
　　　　偶尔小说也刊登，
　　　　何问彼天与彼岸。

仙人仙貌：混沌仙着七色华服，流光溢彩，明艳照人。观其周身上下，无一处不可明事理，无一处不可著文章，凡尘名讳：“彼天彼岸”。

点化导师：罪 XX

功绩一考：“彼天彼岸”兄天赋异禀，凭着一颗玲珑七巧心将新闻时事、杂评感想、理论考据、专题策划、游戏小说等多项工作处理得井井有条。尤其难得的是，他时时有创意，每每出新招，在纷纭繁复的文字内容里嬉笑怒骂，游刃有余，用自身的才华给大家带来了“惊艳”的享受。

飞仙经历：再强健的心脏也有劳累的一刻，“彼天彼岸”由于长期分心多用，导致了多重人格的出现，幻视幻听下苦不堪言。某日，“彼天彼岸”梦中得见一金甲神人，神人手执八丈长刀，厉声喝道：“汝苦，当自解之！断不可恃才拥貌，苟且偷生以逆天！”醒来后“彼天彼岸”沉吟良久，大彻大悟下拔剑自刎，无血，但有彩虹出。彩虹直飞九霄，盘旋片刻后纷作数道光柱，分投“游戏无疆”、“游文戏字”、“业界报道”、“专题策划”等新主而去。“彼天彼岸”目睹此景，嘴角含笑，身形逐渐化为透明，隐然而逝。

【叁章——自强仙】

题曰：　我辈自来不示弱，
　　　　努力耕耘勤不辍。
　　　　卧薪尝胆志高远，
　　　　专研编程习制作。

仙人仙貌：自强仙古铜肤色，骨壮筋强，面相冷峻坚毅，提一把开山巨斧，极富男子气息，其真名为：“游戏制作”。

点化导师：呜呜

功绩一考：“游戏制作”老哥坚信“男儿当自强”的道理，在游戏事业遭受流言蜚语的岁月里，开坛授业，宣“由玩入道得正果”之真理。在他的努力之下，无数有志于投身游戏创作伟业的读者们看到了希望之光，找到了报“游”之门，为我国的游戏制作队伍启蒙、输送了一大批优秀人才，居功至伟！

飞仙经历：“春蚕到死丝方尽，蜡炬成灰泪始干”，当“游戏制作”将关于游戏编程与游戏策划的初步知识基本讲述完毕之后，他敏锐的意识到：师傅领进门，修行在个人。《游戏天地》毕竟是一份以娱乐性为主的报纸，再行深入便有勉强之意。但为苍生振一臂，功成身退寄林泉，“游戏制作”在功德圆满之际选择了放手。时隔不久，专门传授游戏研发之道的学院、专业在我泱泱中华横空出世，“游戏制作”闻得此讯，欣然圆寂。

【肆章——激情仙】

题曰：　另类玩法赤裸裸，
　　　　奇思妙想激情火。
　　　　欲寻自由极乐地，
　　　　BT 游戏研究所。

仙人仙貌：激情仙峨冠博带，面上常有慷慨激昂之色，其衣襟左书“离经”，右书“叛道”，最喜提一壶好酒，于月影下长歌舞剑。生前名为：“BT 游戏研究所”

点化导师：卓叶

功绩一考：“BT 游戏研究所”兄台就如一枚绚烂的焰火，点亮了《游戏天地》读者们的思维空间，那些原本隐藏在黑暗中的，郁积而不可发的种种沉淀薄然喷涌。一时间，各式各样的游戏另类玩法、见解、理论滚滚而来，令人看得须发皆张、捧腹喷饭亦或是拍案称绝。可以说，“BT 游戏研究所”以大无畏之精神肯定了游戏玩家们的自主意识，独立性格，为《游戏天地》带来了一股清新之风。

飞仙经历：“BT 游戏研究所”自诞生以来，豪放不羁，以真诚待人。不料半年后世风日下，屡受“文抄公”迫害不说，诸端以恶心、低俗为宗旨的庸作亦纷至沓来，并自以为得了“BT”之真谛。愁苦之下，“BT 游戏研究所”激情消减，饱尝了人世间的浓黑与悲凉。这日他信步来到汨罗江畔，闻得渔人歌道：“沧浪水清，以濯我缨；沧浪水浊，以濯我足”，顿时觉得了无生趣，激愤之下，投江以自沉。上苍悯其烈志，特例拔为仙班。

【伍章——大千仙】

题曰：　心想事成可变天，
　　　　任意恣为妙手间。

十年特别版 栏目进化史之死去的栏目

游戏达人何足道，
唯我独尊大老千。

仙人仙貌：大千仙通体笼于黑雾之中，难睹庐山真容。唯有那阴恻恻的，诱惑力十足的嗓音将你包围……据其自述，“每周游戏秘籍”是他的名字。

点化导师：卡尔本

每周游戏秘籍

功绩一考：“每周游戏秘籍”教主终生信奉撒旦，靠着一身邪功打遍天下无敌手。正有正教，邪有邪法，“每周游戏秘籍”为了将邪道发扬光大，在《游戏天地》读者众里广收信徒，为他们大开方便之门：任你多么难缠的Boss，任你多么变态的迷宫，只要你投入他的门下，所有的烦恼困苦即可迎刃而解。我们认为，“每周游戏秘籍”教主尽管与部分读者的信仰不同，但他在解决具体困难，节约游戏时间，保护玩家身心健康等方面还是做出了很多值得赞许的成绩。

飞仙经历：没有最邪，只有更邪。当各个游戏网站如雨后春笋般出现于网络之上时，以邪法为看家本领的“每周游戏秘籍”感到了力不从心——自家会的招术，别人也会；别人会的招术，自家不一定会。纵横江湖好多年的他一向眼高于顶，怎受得这般鸟气？眼见得教徒们纷纷另投他派，急火攻心下不惜诅天咒地，恨生骂死，连续发狂九九八十一天后力竭而死。撒旦念其功劳，走后门将其荐为邪仙。

【陆章——三分仙】

题曰：三族鼎立兵势浩，
战术教习论胜道。
竞技版面开山祖，
成王败寇见战报。

仙人仙貌：三分仙羽扇纶巾，面若寇玉，气度闲适间擅论兵家之事，言必称“三分”，自报名曰：“星际战报”。

点化导师：三兽

功绩一考：“星际战报”先生以提高游民竞技素质为己任，抓住《星际争霸》这个为大家所喜闻乐见的竞技游戏精品，用战报之形式为广大星际爱好者们提供了大量的生动教材。除在读者、玩家中间引起强烈反响和关注之外，“星际战报”也在某种程度上为《星际争霸》在国内的风行起到了促进作用，更重要的是，他为中国的电子竞技事业做出了非常杰出的贡献，至今尚为玩家们所津津乐道。

飞仙经历：下天之内，岂有长生不灭者！即管《星际争霸》曾经红遍全球，但亦终有年老力衰的那一天。吐故纳新，春秋代序乃是宇宙之常理，英雄迟暮的“星际战报”面对夕阳，全然没有丝毫的遗憾之情。作为专属于一款游戏的特殊栏目，他的一生是精彩纷呈而又光辉伟大的，他施施然安排后事，将毕生功力尽传于后来的CS和《魔兽争霸III》，心无挂碍之下，立地飞升。

到这里为止，飞仙录开始变得残缺，虫噬鼠咬及天火焚烧的痕迹触目惊心。借助放大镜，我们可以艰难的识别出以下姓名：他山之石、游戏评论、模拟器、双城记……

结语：

《游戏天地》自创刊以来，从未停止过求新的脚步。世界每天在改变，读者代代有更替，作为一份与时俱进的先端娱乐刊物，《游戏天地》的栏目自然不可能一成不变。事实上我做的这篇东西根本不能尽述历年来消逝、变更的栏目——以我一人一时的智慧，实在难以同前辈们经年累积下来的见解和灵觉相匹敌，更何况2000年以前的报纸上根本就没有明确的栏目划分，其中究竟隐藏着多少变数，实在是无法估计。

在报纸的十周年专刊上重提旧事，目的并非是单纯的怀念，也许我们应该把“飞仙”们更多的看作是《游戏天地》前进着的标志，它们在天上看着我们，激励着我们，启迪着我们。

最后，让我们再仿照着《圣斗士XX》的老套桥段来恶俗一把：每一个死去的栏目，都将化为《游戏天地》上空的星星，守护着我们勇往直前……

Fans' Utopia 游戏无疆 Game World

书生意气论奇趣
——游戏的“无疆”之旅

文：神踏踏

若以名论，“游戏无疆”栏目乃诞生于2003年的1月8日，但倘若以内容、形式而言，它的踪影则可追溯到1997年甚至更早。正如本栏首届主持卓一刀在其开篇序言中所说的那样：“这是一个新版，也是一个旧版。新版之新，是因为‘游戏无疆’这个名头。”

我是一名编辑，同时也是自1995年前后便开始阅读《电脑商情报·游戏天地》的读者。在我那恍惚如梦的记忆之中，无论是97年报纸上的“游人手记”亦或是2000年由呜呜大神所发起的，以专门介绍三国及日本战国历史为主旨的“一时无双”，都堪称“游戏无疆”的先驱表率，只不过它们均未成为固定的常规版面罢了。

而就算是“游戏无疆”已然呱呱坠地，在其构建之初，也不是每期报纸都有刊登的。那时候，不管作者还是编辑，对这个“阐述游戏的文化、背景，包容度相对广泛”的新栏目都还有些捉摸不透，思路大多局限于“古代历史”的范畴之内。可以说，2003年初的“游戏无疆”是以一种模仿和延续的状态存活着，它一点一滴的积累着经验与生命力，努力的改进着传承自过往的躯体和血脉。

在首任责编卓一刀的努力下，“游戏无疆”于2003年中段逐渐步入正轨，有一批相对骨干的作者会集到该栏麾下不说，文章的内容和形式亦完成了优化分流。按照当时的情况，无疆稿件主要分为两类：一是以各种游戏中的广泛现象为题材加以叙述（比如游戏中的“个人英雄主义”）；二是以具体、单独游戏为题材进行说明和论证（比如《文明》中的时代兵种）。相对来说，第一类方式自主分析、议论的比例较重，需要的是长久以来的观察和提炼；而第二类则时效性较强，论述更为具体，大多以当下流行游戏为蓝本。不管是哪一种方式，此时的无疆栏目已经有一批不同于以往的，优秀的的稿件浮出水面，譬如“说文解字话仙剑”、“魔法、魔法、魔法”、“三国趣事点滴”等。

迄至2003年8月，“游戏无疆”在卓叶的扶植下已逐渐成为一个成熟的固定栏目，无论是思路还是具体操作方法，都有了一套可供依循的规范，这一点，曾经身为无疆作者的我深有体会。

2003年8月，我转职成为《游戏天地》的一名编辑，接管“游戏无疆”与“游文戏字”栏目，而在此之前，我一直在为无疆供稿，可算是它的第一批作者。

接手无疆之后，我一度想把它办成“游戏圈中的探索频道”（这想法至今没有改变），尤其看重于在“趣味性”和“好奇心”上所下的功夫。我认为，一篇成功的无疆应当使阅读者经历“好奇—求知—满足”的过程，信心十足之下，我把无疆的稿件要求按自己的想法进行了调节。

理想总是美好的，现实却是残酷的，在毙掉几篇稿件之后，我惊讶的发现：无疆又闹稿荒了……

值得庆幸的是，虽然一时间稿件稀缺，但关键时刻总有那么一篇可供使用的文章——为了确保需求底线，我当时采取了事必躬亲，在必要时同作者紧密合作，不惜亲自参与到写作中去的办法。事实证明：这法子虽说有点“笨”，但确实行之有效，至少在稿件质量和需求之间做到了两全。

两三个月之后，我对无疆栏目的初步改组基本完成，欣慰之余，亦为这匹“烈马”的倔强性格而抹了一把冷汗——倘若不是卓一刀给了它一副健壮的体魄，照我这么折腾下来，说不定还真就把招牌给砸了。

总的来说，目前的无疆形式除了传统的“泛游戏现象”、“具体游戏论述”之外，还多了议论文、游戏周边引申、专题等新鲜血液，论述题材也由过去的完全单机游戏变为了“单、网均顾”。值得一提的是，出于论述透彻性的考虑，由以往的每周固定一版扩充到偶尔的两周两版连载，甚至是一周多版专题刊登也是颇为成功的改革之一。

与其他游戏刊物的同类栏目相比，无疆不论在新奇性、深度性、与游戏的关联性上都不落下乘甚至高出一筹，其中，尤以与游戏的关联性上这一点最为突出——这要归功于卓一刀的教导，我作无疆作者时，曾在此点上被他严厉申斥过。

若把游戏和人类文化看作化学方程式的两端，那么无疆则是中间的“=”号，它之所以能够历久弥新，正是因为游戏题材的千门万类和人类文化本身的浩森无边。没有最新，只有更新，“游戏无疆”栏目创建至今不到3年，几度革新，几度求变，不论在内容还是形式上都不可与过去同日而语。但路漫漫其修远兮，游戏在变，玩家在变，“游戏无疆”的脚步自然也不会有止息的那一天。

Document generated by Anna's Archive around 2023-2024 as part of the DuXiu collection (https://annas-blog.org/duxiu-exclusive.html).

Images have been losslessly embedded. Information about the original file can be found in PDF attachments. Some stats (more in the PDF attachments):
{
"filename": "MTIxOTUzMTMuemlw",
"filename_decoded": "12195313.zip",
"filesize": 76602100,
"md5": "a9d852cb7153284566b9406d9e2c7e65",
"header_md5": "be6a1fe77b0c652c38a61dc5d9aa326d",
"sha1": "f42e20c02b354df54e7c9cc0a6f6c91891bd78b7",
"sha256": "5d6f8d877a9e2d5b0529b6f49489562aa54c871b119071a5bb69d12f0af08d23",
"crc32": 1908625145,
"zip_password": "",
"uncompressed_size": 79271038,
"pdg_dir_name": "2005\u2500\u03a9\u2559\u256c\u2567\u2556\u2560\u221e\u2561\u256a\u255b\u00bd\u2557\u00ac\u2592\u255b\u2558\u00f7\u2510\u00bb_12195313",
"pdg_main_pages_found": 160,
"pdg_main_pages_max": 160,
"total_pages": 166,
"total_pixels": 1011768672,
"pdf_generation_missing_pages": false
}